
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.190
2006年19期
定价9.80元
◆新作冲击
GT赛车HD
鬼屋魔影
我们的太阳DS
胜利十一人360
乔乔的奇妙冒险 幽灵血统
反抗 人类灭绝
◆稳操胜券致胜大攻略
梦幻之星 宇宙
圣徒的争斗
间谍猎手 无处可逃
◆精心策划大特辑
Xbox360究极私密问答大暴光！
白魔疑难杂症通缉令
任天堂焦点特别专访
宫本茂·时雨殿·Wii(第二回)
封印的遗产与风中的灵魂之泪
光明军团十五年远征记
中国游戏玩家最重要游戏TOP 50
电软读者投票大揭晓
PS3延期的真相
2006东京游戏展
各大主机厂商主力平台热作参展报告
真·风神制作
本期双光碟特别配置
游戏影像音乐大精选
附送1「电击收藏」
街机经典动作游戏大点映
360新作大演练：
《勇闯尸城》《圣徒的争斗》
《首都高速X》格斗名人野试合收录
《VR战士5》格斗名人野试合收录
MV欣赏：少女的故事
附送2「音乐极品」
豪华电玩音乐大碟
最新乐曲极致收录
《超级机器人大战15周年纪念》精选
《战国BASARA2》主题曲结尾曲
《梦幻之星 宇宙》特典音乐
大热动画《传颂之物》经典音乐
ISSN 1006-5032
19>
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志



电玩综合情报志
Vol.190
2006 / 19
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「梦幻之星 宇宙」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

确定出展2006东京游戏展的大作
用双眼体验PS3的世界

预计将会在TGS会场掀起最为鼎盛大作狂潮的PS3软件阵营

如果说到今年9月22日到9月24日在日本首都东京举办的“东京游戏展2006”的话，不管怎么分析，最被广大玩家期待的无疑是次世代主机PS3的软件阵营了。截至到目前为止，SCE提供给玩家能够在展厅进行试玩的游戏居然有27款之多，而大量重量级作品也即将用映像出展的方式展现在玩家们的面前。据不完全统计，以游戏试玩方式出展的游戏连同映像出展的作品一共有35款之多。而这只是目前的数字，纵观历届E3和TGS游戏大展，这个数字已经足够说明索尼对于这次TGS的重视。

PLAYSTATION3软件作品 以游戏试玩方式参展一览表（部分）

Railfan	音乐馆
恶魔猎人4	CAPCOM
致命惯性	KOEI
剑刃暴风 百年战争	KOEI
麻将大会IV	KOEI
机密武装	KONAMI
THE EYE OF JUDGEMENT	SCE
战鹰	SCE
GT赛车HD	SCE
源氏2	SCE
F1世界锦标赛	SCE
天剑	SCE
大众高尔夫5	SCE
机车风暴	SCE
LAIR	SCE
反抗 人类灭绝	SCE
机动战士高达	NBGI
山脊赛车7	NBGI
装甲核心4	FromSoftware

（排列顺序按照日语50音图）

映像展出!?

最终幻想XIII
●SQUARE ENIX



借助全新平台实现梦幻般画面

从游戏最初公布直到现在为止，所有展现在我们玩家面前的FF13画面全部是由PS3通过即时演算生成的动态画面。这与静态CG完全不是一个概念，充分说明了PS3主机的超强性能。就是说玩家在实际游戏时永远都身处这个水准的游戏画面中，这确实给玩家非常大的诱惑力。

游戏展厅试玩!? ◆作为GT系列次世代试金石登场

GT赛车HD
●SCE公司

PS3《GT赛车HD》实质是PS2《GT赛车4》的超级强化版，并不算真正的第五代游戏，真正针对PS3量身打造《GT赛车5》会有更惊人的效果。



游戏展厅试玩!? ◆重视爽快感的次世代动作游戏



天剑
●SCE公司

《天剑》的一大特色就是自由式的战斗系统，玩家可以在游戏中任意切换各种武器。通过各种风格迥异的武器玩家可以欣赏到一场绚丽的战斗表演。



游戏展厅试玩!? ◆PS系列平台畅销动作游戏最新作



恶魔猎人4
●CAPCOM公司

恶魔猎人4人物身上的细节刻画非常细腻，尤其是衣服的质感更是令人惊叹，场景也显得极为逼真。但丁除了外形十分逼真面部表情也很真实。



Check Point!

欧美的游戏厂商也在支援PS3阵营

值得关注的PS3海外软件系列介绍

今年举办的东京游戏展，能够在展厅提供给玩家进行试玩的游戏有27部，如果把通过映像出展的游戏也包括在内的话居然有35部之多！可谓是盛况空前。在这些游戏中，不仅仅能看到那些日本游戏厂商挖空心思推广自己的游戏，许多海外的游戏厂商也是竭尽全力要在东京游戏展上使自己的作品大放异彩吸引玩家们的眼球。这些海外厂商还在开发中的PS3游戏作品中不乏许多重量级的大作，许多都是在国际上名声响亮的系列。

TGS和E3开了这么多界，欧美游戏与日式游戏早以没有了多年前那种界限，经常是同登一堂各显神通。在游戏多元化的今天，这种现象正愈演愈烈。现在街机游戏与家用机游戏、计算机游戏与游戏机游戏之间经常有相互影响相互渗透的现象。对于我们普通玩家来说，这种趋势应该说是利大于弊。现在就让我们在东京游戏展之前欣赏一下这些别样风格的大作吧。



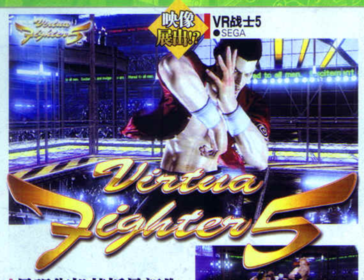
刺客信条
●UbiSoft

神出鬼没的刺客、防不胜防的暗杀以及那神秘莫测的中世纪故事背景，游戏还将具备多人连机功能，玩家可以与好友互相协作，共同来完成暗杀任务，所有这些都使得《刺客教条》成为了PS3最值得期待的游戏作品之一。



雇佣兵2
●Pandemic

《雇佣兵》是由Pandemic公司开发的对应Xbox的动作射击游戏，本作在Xbox平台上表现还是值得肯定的，《雇佣兵2 战火世界》将会对应PS3发售，从目前公布的画面来看，本作画面素质颇为出色，场景也十分丰富。



映像展出!? **VR战士5**
●SEGA

最强街机基板最新作 第一时间移植PS3!

作为3D对战格斗游戏的元祖，VR战士系列在诸多格斗游戏中的地位不可撼动。世嘉宣布VR战士5第一时间移植于PS3时相信不少玩家都在欢呼雀跃吧？目前公布的影像来看基本与街机没有太大差距，等到游戏发售时，也许是有史以来最接近街机的VF战士家用版？



↑这两位激烈对抗的角色其格斗派别均为摔跤，挑战WOLF据说是BLAZE的最大心愿。



↑这两名角色之间高速度的较量，从已经公布的图片上可以看出两位角色的制作已经基本完成。

←不同重量级别的两位摔跤王者，在VF舞台上实现了无差别格斗！



映像展出!? **合金装备—索利德4爱国者之铳**
●KONAMI

万众瞩目的小岛秀夫作品 合金装备系列即将完结!

通过对小岛监督出席访问，再次对PS3《合金装备4》进行了深入反复研究，反复研究其中暗示的内容，以及新的游戏LOGO、副标题等，试图能读解出其中的奥秘。《合金装备4》的游戏LOGO简单中又让人感到厚重，与迄今为止的LOGO给大家的印象不同。另外，副标题正式决定，直译为"爱国者之枪"。一系列作品都应用了暗中活跃着的组织"爱国者"这样相似的词汇，这其中到底包含了什么真正的意义呢？这部作品将会揭开一系列前作留下来的谜题，有着集大成的侧面剧情。为此，登场人物的数量为4部作品中最多。从已经公开的CG开始，这次预想中的登场人物的映像终于也公开了，从熟识的人物到怀念的人物都会介绍到。





←雷电依然年轻，经历过不少战役的他表情越来越精悍了。



游戏展厅试玩!? ◆次世代机动战士高达始动



机动战士高达Target in Sight
●NBGI公司

PS3版《机动战士高达 Target in Sight》，从目前公开的机体来看，这款作品很可能是以一年战争为背景制作的，但详细的信息还要等官方的进一步消息。



游戏展厅试玩!? ◆顶上山脊赛车行驶于次世代



山脊赛车7
●NBGI公司

保持系列作品原有特色的基础上，借助PS3强大的机能使游戏品质得以大幅提升。本作将首次出现赛车自定义机能，可以让玩家改装出具有个性的赛车。



游戏展厅试玩!? ◆最新源氏物语，御静前登场



源氏2 剑刃之日
●SCE公司

知名制作人冈本吉起的新作《源氏2》是一款融合了历史与幻想的游戏风格，以日本平安时代末期的悲剧英雄源义经的传奇一生为主题的动作冒险游戏。



战鹰
●INCOGNITO

从画面中可以看出，本作采用的是高解析度画面，从低空飞翔的时候看到海面的冲击感和地面上各种设施的细腻度可以看出是现任主机无法实现的画质。另外本作预定加入32人网络对战模式，会给玩家带来更爽快更精彩的体验。



反抗 人类毁灭
●SCEE

本作的时间设定在二战期间，由于异型的入侵，二战并没有爆发，而取而代之的是人类与异型之间的战争。异型进攻这一题材在当今的游戏界几乎已经有了泛滥的趋势，而异型的外形也大同小异，尖锐的獠牙，血盆大口等。



机车风暴
●SCEE

游戏中透过PS3强大的运算与3D绘图效能，游戏中将加入复杂的物理模拟处理，将车辆与地形物体的互动，彼此间的碰撞、车体的变形、行驶时溅起的泥泞、压过泥地时对路面造成的变化等项目忠实的呈现出来。



致命惯性
●KOEI

光荣开发的PS3用游戏，23世纪中叶，人们狂热地追捧一项运动，那是一种飞行战斗竞技。玩家竞速于美丽的自然赛道中，同时巧妙地使用各种武器妨碍对手。目前放出的开发中画面已经相当出色，相信成品将会非常完美。

XBOX360的角色扮演游戏重拳出击!

映像展出!?

蓝龙!

●微软



XBOX360逆袭日本市场！微软大军挺进的绝佳时机

这是没有任天堂参展的一届东京电玩展。Wii完全放弃了这最后的宣传机会，不知道是对自己太有自信还是认为没必要和其他两台主机再进行一次正面冲突？可是本应和PS3一较高下的XBOX360在这时却也如成竹在胸般地迟迟不肯亮出自己的底牌。两款角色扮演以及《光环3》，虽然依然不乏预定发售的大作，但是是否会参展却都还是未知之数。最后到底会如何，也许会在真正开始的那一天让所有人大吃一惊。

↑形状怪异的飞行器，不知道会不会像FF里的飞龙艇那样成为一个特色呢？

欢迎来到童话一般的幻想世界

BLUE DRAGON

《蓝龙》是由坂口博信与植松伸夫联手打造的作品，人物设定找来了家喻户晓的漫画名家鸟山明，这个集合了日本各界顶尖人物的制作阵容可称得上是异常强大。而在整体风格上，可能是由于鸟山明的加入，让人不由地想起了DQ系列。这款由"FF之父"亲手打造的角色扮演游戏对于急需在日本打开市场的微软来说，绝对是一针及时到来的强心剂。而从现在的内容来看这也是一款专门针对日本而推出的软件，但是面对自己一手创造起来的FF和宿敌DQ，这次坂口博信又能不能创造出一片天地呢。虽然XBOX360在日本的状况可算举步为艰，但是本作在排行榜里始终还能占有一席之地，由此可见，玩家对这款游戏也是充满期待的。而在这次的展会上，这部作品也必定会和《失落的奥德塞》一起成为关注的焦点。



↑奇怪的机器人，不知道它究竟是敌还是友，在这个充满童趣的故事里是不是会存在高度的机械文明？

↓奇怪的怪物，再配合上背景中的光点营造出一种神秘的气氛。



游戏展厅试玩!?◆发生在遥远未来的星球大战



精灵计划

●SquareEnix

《精灵计划》是由Game Arts公司开发的射击游戏，这一系列的源头可以追溯到1987年。时隔二十年，本作是否可以取得新的突破呢？



游戏展厅试玩!?◆绝不可错过的原创RPG大作



失落的奥德赛

●微软

同样是由坂口博信和植松伸夫共同参与制作的RPG大作，知名漫画家井上雄彦的人物设定也将会给本作品增色不少。相信本作会成为本届TGS上的亮点。



游戏展厅试玩!?◆历史上最强的FPS游戏再临？！



光环 3

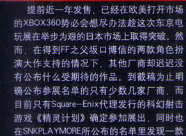
●微软

XBOX360上最重量级的作品，同时也是万众期待的焦点。在E3上参展后，作为秘密兵器当场的可能性究竟有多高？相信在不久的将来答案就可以揭晓。



Check Point!

只有两台次世代主机的对决 孤军奋战的微软 重量级厂商犹抱琵琶半遮面



提前近一年发售，已经在欧美打开市场的XBOX360势必会想尽办法趁这次东京电玩展在举步为艰的日本市场上取得突破。然而，在得到FF之父坂口博信的两款角色扮演大作支持的情况下，其他厂商却迟迟没有公布什么受期待的作品。到截稿为止明确公布参展名单的只有少数几家厂商，而目前只有Square-Enix代理发行的科幻射击游戏《精灵计划》确定参加展出，同时也在SNKPLAYMORE所公布的名单里发现一款无关痛痒的恶狼十五周年纪念作品可网络对战的《饿狼传说 特别版》。而在其他比较著名的日本厂商中，光荣已经明确表示不会有XBOX360的游戏参展，而卡普空、柯纳米和世嘉则都没有明确参展名单。相对早早列出27部作品大名单的PS3，微软的XBOX360在这届历史上规模最大的东京电玩展上会有怎么样的表现，是不是会给玩家们带来一个惊喜，我们还是要拭目以待。



死或生沙滩排球2

●微软

虽然从游戏素质本身不能算是一流的大作，但是可算是万众期待的游戏，从已经公布的图像和视频来看已经有相当高的开发度，虽然炎炎夏日已过，也还没有正式公布，但是这个作品应该也不会错过这一金秋盛会。



卡片召唤师传说

●世嘉

这一诞生在土星上的系列卡牌游戏虽然在销量上一直都很是惨淡，但是在游戏性上一直都是很强的，三五好友聚在一起经常可以玩得不亦乐乎，而这次登陆XBOX360应该能给玩家带来更多的乐趣。

PSP成为E3焦点TGS表现将会如何？

映像展出!? **怪物猎人P 2nd**
●CAPCOM





大人气作品续作登场 准备续写销量神话

从目前公布的游戏画面来看，本作极有可能是PS2版的强化作品，蓝本多半为已经在PS2上发售的怪物猎人2，众多在怪物猎人2中登场的角色在怪物猎人P2nd中也同样不会缺席。目前怪物猎人P2nd的游戏内容官方还未有太多公布，但本次的怪物猎人P2nd将会有何表现让人十分期待。

↑怪物猎人被怪物追到满街跑……?

←蓝天白云，磐石古树，猎人们的世界真精彩！

映像展出!? **合金装备—掌上行动**
●KONAMI





↑本作与以往的《MGS》最大不同的部分是"共同战斗"这样一个要素。

SNAKE那传奇般一生 在本作得以明朗化

食蛇者作战之后的第六年，已经脱离了FOX部队的SNAKE被卷入了一场某国的军事政变、并被投入了南美一个不为人知的军事设施的监狱中。在这里SNAKE得知了反乱主谋的组织名字，这个组织的名字正是FOX部队。在过去曾经所属过的组织里，究竟发生了什么事？已经被误解为这场反乱主谋的SNAKE也被冷战西侧阵营所追捕，在敌方已经处于了孤立无援的境地。



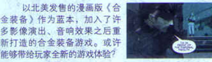
↑从故事上来讲，本作也不属于外传性质，整个故事情节是紧接着MGS3之后发生的故事，在时间段上说，介于MGS3与MGS4中间。

游戏展厅试玩!? ◆另类风格合金装备登场

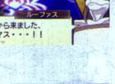


合金装备BD
●KONAMI

以北美发售的漫画版《合金装备》作为蓝本，加入了许多影像演出、音响效果之后重新打造的合金装备游戏。或许能够带给玩家全新的游戏体验?



游戏展厅试玩!? ◆经典历史题材容光焕发



圣女贞德
●SCE

《圣女贞德》是根据法国传奇女英雄贞德的真实事迹改编，是一款发生在幻想世界中描写继承了神圣手镯的贞德与英军以及魔物们战斗的奇幻故事。



游戏展厅试玩!? ◆打造掌机最强模拟飞行



皇牌空战X虚伪之空
●NBGI

著名飞机射击游戏系列ACE COMBAT终于在PSP平台登场。本作是专门为PSP主机量身订做的一款《皇牌空战》系列的外传，绝对不属于冷饭作品。



PSP在E3大展时的风光可是超过了他的老大哥PS2，多样化的软件阵容充分保证了用户多元化。回到日本本土，PSP会风光依旧吗？

PSP软件作品预定参展一览表（部分）	
拳手之路2真实	ERTAIN
怪物猎人P 2nd	CAPCOM
雀-三国无双	KOEI
合金装备BD	KONAMI
合金装备OPS	KONAMI
圣女贞德	SCE
捉猴啦 吡啵猴赛车	SCE
天地之门2武双传	SCE
拉切特与克拉克携带版	SCE
皇牌空战X虚伪之空	NBGI
高达 搏杀	NBGI
世界传说 光明神话	NBGI



雀—三国无双
●KOEI

PSP版《雀－三国无双》中依旧保留了原作中的3大模式：无双斗牌、雀帝位战、自由对战。而作为PSP版的独特机能，本作将对应通讯对战，支持最多4人的联机对战。玩家之间不仅可以对战，还可以联手与强力武将对决。



魔界战记Disgaea
●日本一

PSP版的魔界战记Disgaea在剧情和系统上将基本与游戏的PS2版保持一致，在此基础上，PSP版还将增加一些新的要素。据官方透露，PSP版将会出现一些新的剧情和迷宫，而其中许多新要素是系列前作中从未出现过的。



世界传说 光明神话
●NBGI

世界传说中可以通过自定义来制作原创的角色，除了可以选择性别、面孔、发型等，还可以对职业进行选择。历代传说系列作品的角色在本作中纷纷登场。本作还可以上网下载角色的装备，也可以通过联机进行交换。

胜利者的谢幕表演，PS2最后的晚餐

映像展出!? **宿命传说**
●NBGI



PS时代的经典重现，画面系统大幅进化。

虽然有一大批玩家在指责"传说"系列已经成了量产游戏，复刻作品满天飞，并且整体素质在连年下降。但是当《宿命传说》要推出PS2版的时候，还是迎来了一片欢呼。作为系列里唯一出过续作的作品，其地位也是比较特殊的，其中有长期占据人气排行首位的利昂，系统上也和后续作品有很深的联系，相信这一次不会是单纯地炒炒冷饭。



↑画面缩放系统得到进一步加强。

一熟悉的情节和人物能否带来新的感动?

映像展出!? **圣剑传说4**
●SquareEnix

圣剑传说正统续作，沉寂多年再创辉煌?

想来这也是自PS后期的《玛娜传奇》后在家用机上推出的第一款"圣剑"系列的作品。作为当年知名的早期动作角色扮演游戏，在SFC时代上凭借优良手感和唯美的画面成功俘虏了大批玩家的心。从现在公开的画面来看，整体风格还是很接近《王国之心》系列的，连敌人都是一些看起来很可爱的生物。本作已经确定在TGS上登场，作为PS2后期最后的大作，相信会给大家送上一份满意的答卷。

一画面让人感觉很亲切。



↑丰富的动作和充实的敌人。

游戏展厅试玩!? ◆机战15周年的纪念作品



超级机器人大战OG
●BANPRESTO

虽然这种游戏不可能是什么主角，但是却也是不可或缺的一款作品，而且赶上这种特殊的日子总该有所行动。

游戏展厅试玩!? ◆动漫改编游戏作品里的佳作



龙珠Z 爆发! NEO
●NBGI

龙珠系列的人气不可动摇，而这一系列也有不错的口碑，虽然游戏的素质已经不怎么重要，但是能先睹为快也好。



游戏展厅试玩!? ◆光明新作，2D游戏的生力军



光明之风
●世嘉

虽然前作《光明之泪》饱受恶评价，但是从现在公开的消息来看应该会有较大的进步，喜欢2D游戏的玩家有福了。



Check Point!

次世代战争已经打响第一枪之时 进入暮年的PS2也依然有旺盛的生命力

这是号称历史上规模最大的一届东京电玩展，大概也是PS2最后一次以主流主机的身份参加了吧。

对于进入了后期的PS2来说，大概也不会再有什么新的大作登台了，而且由于有PS3上众多游戏的亮相，无论是索尼自己、玩家还是游戏厂商，任何一方都没有给这台主机什么大的关注。但是从主流主机的生命曲线来看，至少在一到两年内PS2上也还并不会缺少什么好游戏，而距离Gal游戏泛滥的后期更是还有一大段的路要走，在这场盛会里想必也不会甘于寂寞。SQUARE的《圣剑传说4》已经确定参展。BANDAI和NAMCO合并后也开始积极地为多台主机开发游戏，这其中也包括了PS2，本次也应该有相当数量的参展作品，不过限于地域限制，众多国人望眼欲穿的《战神2》恐怕是不会出现了。然而作为这届展会的一个配角，大家也都不会期待能带给我们什么意外的惊喜吧。



.hack//G.U.
●NBGI

虽然失去了"铁三角"的组合，但是凭借在两界三栖的影响和人气这系列还是有一定数量的支持者的。



战国无双2 帝国
●光荣

"无双"系列的例行作品，已经延期到10月份，玩家们可以先借助这次东京电玩展先一探究竟。

无心插柳不成阴，没有任天堂的NDS

映像展出!? 风雨传说
●NBGI



传说系列的最新作品

传说系列真的是越出越快，算上"幻想"饿"宿命"的复刻这已经是最近看到的第三款传说系列的作品。不过在任天堂自己不参展的情况下，本作还是值得期待一下的。



↑类似《仙乐传说》的战斗画面。敌我双方的位置很重要。

←作为故事发生的主舞台，游戏里的村庄都是经过细心描绘的。

映像展出!? 恶魔城 废墟的肖像
●KONAMI

Castlevania Portrait of Ruin™

↓这次有男女两个主人公来对抗吸血鬼。

昔日的动作游戏经典 掌机上继续延续传统

自从《月轮》以来，恶魔城系列一直都是掌机上的常客，并且玩家的反响也都是很不错的。以"月下"为基础的游戏方式中包含了掌机游戏中所最需要的两个要素：探索和收集。说是骗取游戏时间也可以，但是对于掌机来说这也是最大的乐趣。而本作自公布以来也是引起众多的玩家关注。

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.190

Focus on Game News

双周注目图片



国内的模仿之风真是屡见不鲜，这款内置模拟器并且手柄抄袭NG的NG真的能成为国人的骄傲吗？

平井一夫接受TGS展前采访，对手绝不会给PS3构成威胁?!

本刊讯　东京电玩展开展在即，次世代主机发售前的最后一次较量也即将展开。在前不久落幕的德国电玩展中，原本人们希望看到各厂商们能够发布一些有价值的消息，然而令人遗憾的是，



大家的眼光似乎都在盯在影响力更大的东京电玩展，于是德国的电玩展完全是当下的一些热门产品展示，而没有新的爆炸新闻公开。现在还有两个星期就要迎来今年最后一次大型电玩盛事了，任天堂由于并不参加所以非常低调，而索尼无疑将会在TGS上占有很大的戏份。为此，国外的媒体也专门在展前采访了最近比较活跃的SCE美国总裁平井一夫，下面我们就一起来看一下，平井这次又会有什么值得关注的言论。

Wii的廉价不会成为障碍

——您认为PS3在年底能够顺利供货吗?

平井■PS3肯定会在2006年11月17日登陆全球市场，我们的原定计划一直都在顺利进行。

——对于明年E3缩减规模的事你怎么看？这对包括SCE在内的广大厂商会产生什么影响？您认为这次形式的改变是一件好事，还是说以前的方式更为有利？

平井■如果我没有记错的话，E3已经有11年的历史了。发展到了今天这个地步，E3已经成为了一个庞大无比的电玩集会。举办如此耗资巨大的展会不能是无目的的，我们需要静下来好好思考一下参与这样的展会究竟能给自己带来多少利益，以及如何更加行之有效地实现原本的目的。将E3进行规模缩减，是我们经过了广泛的协商之后一致通过的决定。

——在今年的E3展上，任天堂的Wii确实引起了不小的关注。您认为价格在250美元以下的Wii将会给PS3带来怎样的影响？

平井■光看价格来说，PS3是比Wii要高。但我们制定的PS3售价将给消费者带来极高的性价比，PS3的定价已经具备了极高的购买价值。凭借着PS，我们成功证明了索尼的主机有着长达10年的生命周期。同样，PS3将继续10年的主机生命。我们不会追使消费者过5年就又要买一台PS系主机，这是对投资的极大浪费。因此，我认为PS3的定价是合理的。

——您是想要说明在5年之内不会有PS4发售吗?

平井■从我们的历史来看，SCE一直在试图将主机的生命维持在10年左右。我目前当然不能对你说我们计划在何时推



出PS3之后的新主机，但是我在这里保证，一旦你购买了PS家族中的一款主机，那么你就会得到品质和长时间使用的保证，这绝对是物超所值的。

——我们还是说一下Wii，最近一系列的传闻称它的售价已经接近PS2一年前的价格了。这么难以置信的廉价，相对于PS3和360来说实在是非常有吸引力。您不认为Wii的低价策略会大大削弱你们的市场竞争力吗？

平井■价格不是衡量一款主机的唯一标准。消费者们在购买主机时将会对比软件和性能来最终选择购买哪个。同时也不要忘记，我们还拥有着一个现在依然生机勃勃，同时价格极度低廉的主机——PS2。消费者也明白，如果你现在买了PS2，做出一些软件的投资，而当你做好准备迎接PS3时，以前的软件依然能够完好地运行。消费者会从多方面考虑问题，因此我不认为价格就是决定一切的因素，每个人都会根据自己衡量之后的决定来购买。

360的策略并非高明

——您不认为一些购买PS3仅仅是当作廉价的BD机，而不继续购入游戏的人是一个潜在的危机吗？

平井■购买者肯定会从不同的角度来接受PS3能够提供的服务。即使有这么一批人，他将PS3当做廉价的BD机为动机而购入，但是他很快就会体会到PS3在娱乐综合方面拥有的巨大吸引力。不去体会一下其他精彩的娱乐内容，对他自己来讲也会是一个遗憾。

——360和PS3之间同样有着价格的差异，索尼有没有考虑将PS3的蓝光光驱拆除后，降至360的价格？

平井■PS3将使用BD光碟作为游戏、音乐和影视作品的统一储存媒介，我们一直试图利用BD的巨大容量，为音乐和影片提供更为华丽的欣赏效果。但作为游戏机来说，最重要的还是游戏。从PS3决定开发的第一天开始，BD光盘就被确定为新的储存媒介，这是一个正确的决定，也是我们唯一的选择。

现在已经进入高清时代了，如果坚持使用DVD光驱，最高容量为9GB的光碟，到最后你会面临一个游戏需要2到3张以上光碟的窘境，频繁换碟的同时HDD要使用的空间也会变得很多，直接问题就是你的20GB HDD很快就被塞满了。如果要求PS3不使用BD光驱，不如一开始就不要我们做PS3好了。

——您前段时间接受采访时说，PS3的量化生产仍然没有开始？

平井■我们的确还没有正式宣布PS3的批量生产。但是我依然保证首发200万台主机不变。

——即使这样，缺货的状况仍然有着可能发生，即使你保证了首发200万以及年内400万这个数字，但肯定也会有很多人买不到机器吧？

平井■我们会尽全力保证北美等主要地区的出货数量，而同时较偏远地区的出





货我们也绝不会放松。我们会尽量让喜欢PS3的玩家能够拥有自己的主机。

PS3依然后发制人

——去年微软发售360时在北美就出现了严重的缺货问题，这是否给与索尼这次发售PS3提供了很多可以借鉴的经验？

平井■我们并不会只是紧盯着对手的行动。我们过去也遇到过出货不足的问题，因此在年底并不能保证能够完全避免这个问题。但我承认我们从中学到了很多东西。因此，我们从生产日程到零件采购，以及如何缩短从制造到流入零售商的货架，最终到消费者手中的时间。我们目前已经竭尽所能，想方设法从出厂到零售之间找到一条最快捷的道路。

——到今年圣诞节的时候，360就要发售一整年了。这不只是销量的领先，同时这一年的时间也给与它充分的时间来推出新型的配件以及新颖的网络功能。索尼准备如何来面对这些竞争压力？

平井■其实回顾一下我们的历史就会发现，PS系主机从来不做出头鸟。PS是这样，PS2是这样，PSP也是这样。所以PS3同样不会在乎是不是第一个发售，因为先发未必能够制人。至于360现在的优势，其实也不见得真正能够对PS3造成威胁。PS3一经推出就是比较完善的不用后期再进行改装升级，而且从高品质的BD电影，到10多年前的PS游戏它一概能够执行，这在娱乐性上也大大超越了对手。至于网络部分，我们现在也已经基本建设完成，并处于调试阶段，到时一定会提供给玩家不亚于Xbox Live的新鲜感受。

——那么PS3首发的游戏会有多少款？到年末时又能达到多少呢？

平井■现在真的是很难讲。我们一直在关注厂商提供的软件，我想最后名单要在主机发售前3到4周才能确定。

索尼食言！还是失言？

——PS3再度延期并且削减供货量



久多良木健此时的解释对玩家来说已经十分苍白了。

事件始末

SCEE于9月6日对外正式宣布，原定的今年年底PS3全球发售的计划出现变动。除了北美和日本之外，支持PAL格式的欧洲、俄罗斯、中东、非洲还有大洋洲这些地区的主机发售日都从原定的11月17日延期到明年的3月份。对于这次延期，索尼官方给出的解释是这些地区的主机生产出现了问题，其中的蓝光二极管的出货量不足，因此拖延了这部分主机的出货速度。不过原定的在2006财政年度之内生产600万台的目标并没有改变。

为此，久多良木健也发表声明说："我们经过慎重的考虑，现在还是决定把重点精力放在日本和美国市场。对于造成这种状况的原因，我现在还不能过多地解释。另外，尽管日本和美国的发售日没有改变，但出货的数量会受到影响。目前我们的发售计划是：美国在11月17日首发时供货40万台，日本在11月11日首发时供货10万台。依照现在的情况，缺货现象是不可避免的了，不过我们正在努力解决这些问题，希望在短时间内能够彻底改善。"

在公布了这一消息之后，索尼公司的股票在当天就受到了此事的影响。9月6日，索尼的股票价格每股比前一天减少了50日元，以5050日元收盘，降幅为1%。而SCE英国总裁Ray Maguire在得知这一消息之后也表示非常遗憾。他说："当我们得知PS3在欧洲等地的发售日推迟之后的确感觉非常的失望，同时我也非常理解那些对新主机盼望已久的玩家此刻的心情。此刻我们能够做的，就是抓紧解决当前的问题，争取在明年3月份时让PS3顺利发售，并且力争让延期之后的发售成为PS系主机历史上供货数量最多，并且服务最周到的一次。"

尴尬的第二次食言

这次PS3真的变成"春季发售"了，和索尼最初公布的消息一模一样，只不过时间推后了一年。对于本次宣布延期地区的玩家来说，索尼确实食言了。之前那么坚定的态度，信心满满地说要在全球同步上市，并且首发200万台的言论，现在看来只能用可笑来形容。

首发200万台并且全球同步是个什么样的概念？从前段时间一直不断传出的诸如"某某芯片研发受阻"、"蓝光生产线良品率低"等负面的消息来看，要想实现这一目标，恐怕索尼必须停下其他方面的产品生产，全力以赴才有可能实现。所以，当时有很多业内人士都在猜测到底索尼能不能在11月拿出200万台PS3。也有人猜想索尼可能会再次延期，不过就以往的经验来看，索尼公布的发售日一般是不会改变的，更何况PS3的发售日已经比原来延后半年时间了。所以，这次虽然日本和美国的发售日没变，但其他所有地区的延期已经让索尼颜面扫地，再加上原本宣称的200万台变成了50万，更是重重地抽了自己一个大嘴巴。

第二次食言对于索尼来说绝对是迫不得已而为之，作为家用机的老大，轻易收回自己说的话就意味着信誉遭到了践踏，丢脸事小，失信事大，索尼也不希望自己长年来积累的信誉在此刻渐渐被摧垮。这种情况除了状况实在无可挽回，索尼是不会选择第二次食言的。这次的食言其实就是早前"失言"所造成的后果，久多良木健还有平井一夫实在是太乐观了，就在索尼宣布第二次延期的前几天，平井还坚持称PS3的首发计划不会改变呢。您想想，延期是一个突然的决定吗？要不是长期以来存在的问题积累至今，PS3怎么可能突然会"产量不足"了呢？

平井一夫的欲盖弥彰

久多良木健最近一直非常低调，从PS3公布售价以来就没有再发表过什么言论。相比之下，平井一夫显得活跃很多，而且每次都显得自信满满，并不时透露出一些"矛盾"的信息。

就在最近的一个月里，平井先是在采访中透露了"PS3还没有量产的消息"，而后又费劲地解释说是记者误解了他的意思。不过他所解释的是PS3在年底依然会出货200万台，而且主机还没有量产的情况也是实情……这不就是很矛盾了吗？还有两个月的时间就要发售，而现在还没有量产，并且还允诺11月拿出200万台主机。这无疑于一个农民说年底可望大丰收，然而在年中的时候还没播种一样。完全违反常理的话在平井的口中不止一次地出现，可以看出，平井当然是知道PS3现在的进展程度，但在延期还没有最终确定的时候还必须硬着头皮撑起外界的舆论压力，于是，矛盾因此而产生了。

平井一夫在SCE里是个举足轻重的人物，他在了解公司内部情况的时间上和久多良木健应该是同步的，他们都是决策者，所以一言一行都相当谨慎。平井之前的"失言"究竟是不是无心之失可真不好说，也许他是想要婉转地把延期的风声先透露一些，起码不要把话说死。就像最近一次接受采访时，他的口风就已经有了改变，他说："我们会保证PS3在北美如期发售。"而他上一次接受采访时，说的可是全球啊。索尼撑到现在也够不容易的，现在谎言破了，也算是舒了一口气，剩下的就是将功补过了。

愈发艰险的前景

索尼这次所面临的困难比起前两代主机来说要严峻很多，尽管久多良木健每次对外发布消息的时候都是满脸堆笑，但他何尝不知道PS3所面临的挑战是前所未有的，并且即便有了前两代的成功经验，依然不能保证这次主机大战的赢家还是自己。回想PS时代，那时魄力十足的久多良木健将史克威尔等著名公司招至旗下效力，初出茅庐凭着自身的努力和精明的策略打出了PlayStation这个业界响当当的品牌，最终导致世嘉的SS提前结束了自己的游戏生涯，而且老牌公司任天堂的N64在日本也拿他毫无办法。PS2的推出也算是顺风顺水，世嘉的DC打从推出就显出了疲态，缺乏名牌作品的它在PS2推出不久后就被斩落马下。其后的Xbox因为经验不足而且软件偏向欧美化一直没能有所起色，任天堂的NGC更是因为对第三方软件商的条件苛刻而继续处于低靡的状态。

三十年河东，三十年河西。在瞬息万变的游戏领域，这个规则也更替得更加迅速，之前的无数厂商在残酷的竞争中覆灭、崛起，而索尼算是在这领域里坚持时间比较久的一位了。然而现在的情况完全不能够和先前相比：微软现在不是入门生，美国市场已经被其抢先占领了，而后续将要推出的《蓝龙》等作品也开始准备冲击日本市场。任天堂更是学乖了，放低了第三方加盟的门槛不说，主机的新颖设计和超低廉的价格也已经在发售之前就笼络了很多消费者。反观PS3，配备了CELL、蓝光、60GB硬盘……诚然，这次索尼花大价钱把PS3装扮成为一名贵族，在气势上压倒了对手，然而一旦出现问题，其损失也将是最大的。

听到PS3延期而且出货量不足的消息，最开心就要数微软和任天堂了。诺大的日本市场，区区10万台的供货量，估计11日凌晨发售的话，天不亮就能全部卖完。中国玩家也基本别考虑在首发后的一两天见到水货主机了，就算有，价格在1万以下也绝没有希望。特别是圣诞节的销售旺季马上就要到来，不出意外的话，任天堂又可以凭借NDSL和Wii获得压倒性的胜利，而微软也可借此机会稍微拓展一下日本市场。美国也一样，微软、任天堂平分天下，PS3也就是凑个热闹。

现在索尼还硬撑着说到07年3月出货600万台PS3……你信吗？

Blu-ray Disc DVD VIDEO/ROM SUPER AUDIO CD COMPACT disc DOLBY TRUE HD DOLBY DIGITAL dts Bluetooth

8月25日

●由元气制作，以日本古代各知名剑客为题材的《剑豪》系列于9月7日在Xbox360上推出了最新作《剑豪ZERO》，定价7140日元（含税）。该作是首款迈入次世代主机平台的《剑豪》系列作品，收录有宫本武藏、柳生十兵卫等来自不同时空背景的知名剑豪。此外游戏还将支持Xbox Live联机对战功能，让玩家们能以自己所培育的角色进行对战。



↑本次公布了很多华丽的场景设定图。

●日前SCE上海办事处接到日本总部的指示撤离了所有在华机构。这预示着索尼在国内将不再推广家用游戏方面的业务，行货PS3也不会在中国大陆推出。（详细报道请见右侧）

●日前，微软官方终于宣布对Xbox360进行调价。本次调价的对象是Xbox360精简版主机，从之前的209英镑下调至199英镑（约合人民币2700元）。（详细报道请见右侧）

8月26日

●美国斯坦福大学与SCE于日前联合发表，将于PS3主机上提供"Folding@Home"蛋白质折叠研究分布式运算计划软件，让PS3也能参与蛋白质相关疾病研究。（详细报道请见右侧）

●任天堂日前发表了Wii主机平台新作《马里奥足球前锋Charged》；并公布了数张游戏画面以及插画，供玩家欣赏。（详细报道请见右侧）

8月27日

●From Software近日公布了Xbox360最新作《天诛千乱》的预约特典赠品。该作预定10月5日推出，定价7140日元（含税），特典收录有操作说明与序盘关卡攻略资料的130页攻略小册子《谁都可以获得忍术真传之书》。



↑自带攻略的游戏还真不常见。

●游戏内的广告业务如今已经开始受人注目，广告发布不再限于电影和电视传播，游戏也渐渐成为一种新的广告媒体。（详细报道请见右侧）

8月28日

●CAPCOM发表《怪物猎人P》于8月30日14:00起推出2种新任务供玩家免费下载。目前该作可供下载的任务共有16个，本次所预定开放下载的新任务为"库库节庆"与"天地狂乱"两种。

●微软宣布将于东京电玩展期间，在Xbox Live卖场推出"Bring It Home～东京电玩展在我家!"活动，让玩家在家也能得到展会现场的最新信息。（详细报道请见右侧）

●CAPCOM于近日发表，《丧尸围城》在发售2周的时间里出货套数已经突破50万套，是北美地区日本360游戏的销售新纪录。该作后续将于9月8日于欧洲地区、9月28日于日本地区推出。

特报 国外专讯 欧版XB360降低售价 微软减价攻势初见端倪

本刊讯 微软曾一度强调Xbox360不会降价，但是面对PS3即将高价推出，此时选择降价是绝对手最沉重的打击。于是在日前，微软官方终于宣布对Xbox360进行调价，本次调价的对象是Xbox360精简版主机，从之前的209英镑下调至199英镑（约合人民币2700元）。



↑精简版主机降价对很多玩家来说实际意义并不大。

目前经过调价的Xbox360精简版已经开始正式发卖了，目前Xbox360豪华版官方还未进行调价，但相信，Xbox360豪华版的价格调整也是早晚的事。另外大家可能注意到了，360在欧洲的售价偏高。这次即便降价之后，充其量也就是达到了和亚洲差不多的水平。对于我们来说，其实并没有什么实惠可得。

既然欧版已经开始降价，那么美版以及亚洲各地的版本估计很快也会将降价提上议事日程。据初步预测，360的全面降价会选择在HD DVD光驱上市的时候开始，其降幅则至少为50美元。

特报 国内专讯 索尼撤销上海办事处 行货PS3宣告无望

本刊讯 日前SCE上海办事处接到日本总部的指示撤离了所有在华机构，这预示着索尼在国内将不再推广家用游戏方面的业务，行货PS3也不会在中国大陆推出。



↑PS3现在真的是与国内玩家无缘了。

对此，香港SCEH在接受采访时表示，上海办事处的撤离只是索尼目前考量整体游戏机市场状况所做的布局，并非完全放弃国内游戏市场。而台湾省微软也明确指出，Xbox及Xbox360在亚洲市场的布局态度始终非常明确，总部仍未有进军大陆市场的举措。现在也只有任天堂没有公开在中国大陆的主机推广计划了，但是想要与世界同步是肯定不可能的，不知道神游方面有没有希望促成Wii在大陆发售行货。

就目前的状况来看，PS3在全球上市存在一连串的问题需要解决，而为了能保证日本、北美市场的顺利销售，选择先放弃进攻中国大陆市场是必然之举。而且就其价格定位来说，即便发售了行货，其销售量也肯定不会超过行货PS2。

特报 美国专讯 微软推出Live最新服务 在360上观看东京电玩展

本刊讯 微软宣布将于东京电玩展期间，在Xbox Live卖场推出"Bring It Home～东京电玩展在我家!"活动，让玩家在家也能得到展会现场的最新信息。

先前微软曾于5月E3展期间，通过Xbox360的Xbox Live卖场推出一连串E3展出游戏的宣传影片与试玩版下载，让无法亲自参与E3展的一般玩家，也能在第一时间内获得最新游戏信息。本次活动承袭了先前E3展的模式，所推出的服务基本不变。除此之外，微软还预定推出在特定时间内一同上线游玩指定游戏的"黄金档"企划特别活动，预定开放金卡会员权限给所有玩家，让玩家可以在活动期间尽情享受联机对战的乐趣。

此后，微软还将配合9月27至28日在西班牙巴塞罗纳所举办的业界宣传活动"X06"，于9月25至29日期间继续在全世界各地的Xbox Live卖场举办"Bring It Home"活动。

事件 国外专讯 游戏将成为新的广告媒体 4年后该产业将大幅增长

本刊讯 在索尼的PS3等次世代游戏机发售之前，游戏内的广告业务已经开始受人注目。至此，广告发布不再限于电影和电视传播，游戏也渐渐成为一种新的广告媒体。

据有关消息称，微软公司也在今年的5月收购了专门制作游戏广告的广告代理商。至于这次收购行动的费用并没有公开。不过，据有关人士分析，这笔费用可能达到2到4亿美元。现在，全世界游戏广告业务的产业值还未达到1亿美元，包括电视、报纸、广播和互联网。游戏内的广告业务还远不能和这些主要的广告媒体相比。但据预测，在2010年左右，游戏广告业务的重要性将在广告市场内增加10倍。

目前，在美国，具有代表性的麦当劳、SUBWAY等广告已经逐渐出现在游戏中。中国的一些游戏网络中也开始出现了诸如"可口可乐"等广告。

软件 国外专讯 马里奥运动系列新作公开 玩家将亲身扮演其中选手

本刊讯 任天堂日前发表了Wii主机平台新作《马里奥足球前锋Charged》，并公布了数张游戏画面以及插画，供玩家欣赏。



《马里奥足球前锋Charged》是任天堂先前于NGC所推出的《超级马里奥足球》的续作。本作承袭了马里奥系列运动游戏一贯的风格，融合了逗趣可爱的人物与紧张刺激比赛双重要素的足球游戏。该作针对Wii主机的特性加入众多改良与新要素，不但进攻方式多样，而且连守门都要玩家自己去扑救。

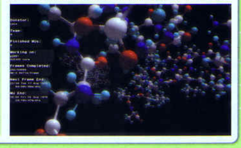
除了继承前作的部分之外，游戏中还加入了一些新要素，包括有12名不同的队长，以及来自其它知名游戏的角色。而且这款游戏还支持任天堂Wi-Fi联机服务，让全球玩家可以进行对战。该作目前还没有公布发售时间和价格等信息，有兴趣的玩家不妨留意我们以后的报道。

事件 美国专讯 PS3进入科学研究领域 高级科研软件预定推出

本刊讯 美国斯坦福大学与SCE于日前联合发表，将于PS3主机上提供"Folding@Home"蛋白质折叠研究分布式运算计划软件，让PS3也能参与蛋白质相关疾病研究。

Folding@Home是由斯坦福大学所主导的蛋白质折叠研究计划，通过计算机来模拟研究蛋白质折叠、误折、聚合及由此引起的阿兹海默症、疯牛病、帕金森氏症等相关疾病的成因与治疗方法。该计划是通过网络将研究所需的相关运算分散到所有参与计划的计算机上执行，以达成超越超级计算机的庞大运算机能。

PS3版的Folding@Home客户端软件除了单纯的仿真运算之外，并将支持更高级的视觉效果，通过主机的RSX图像处理器，以高动态光源与等值面成像等技术，将蛋白质分子折叠以3D的方式呈现出来，让玩家能穿梭在纳米等级的空间中，自由地从各种不同角度来观看蛋白质的结构。



《最终幻想III》DS版

——监制&导演 田中弘道等制作人特别访谈

大家都能接受的平衡度

——首先，制作FF3重制版的时候，你们有什么特别在意的地方呢？

田中■我们最为在意的，是要让以前玩过FC版FF3的玩家们觉得“这个游戏和以前的不一样”。因为DS的玩家年龄层



分布很广，第一次接触这个游戏的人十分之多，所以我们在制作的时候就不能固守过去的思维，不能让这些新玩家接触这个游戏之后产生“这样陈腐的游戏我根本就不想玩”的想法。因此游戏必须能够得到新老两派玩家的肯定，所以在游戏的平衡度方面要仔细把握，这件事比较难做到。

——田中先生曾经亲自主持FC版FF3的制作，现在已经成为监制了啊。

田中■在移植Wander Swan版FF的时候开始，我就把游戏的具体制作工作全部交给大家制作了。经过16年的时光，我认为，制作这部游戏的人必须能够保留原版的精华，又要有自己独到的表现，否则就不能胜任。那时候FF11的升级资料片正在开发中，我难以抽身，于是将FC版的企划书和所有相关资料都交给了浅野，并且把游戏改编的大体构思告诉了他。

——这次参与游戏开发的还有Matrix会社，为什么要让该社一同开发游戏呢？

田中■当初WS版的FF3开发中止之后，我们想过制作PS3的版本。但是最后也断绝了这个想法（苦笑）。那个时候，Square已经和Enix合并，正值PS2重制版



的DQ5开始制作。当时Matrix就参加了该游戏的制作，所以这次我们也请他们帮忙制作FF3。

——原来如此。那么，实际上你将游戏开发交给Matrix的时候，有什么感想呢？

田中■当时我的想法十分简单。他们无论是制作技术还是敬业程度都令人满意。尤其是这个公司里喜欢玩FC版FF3的人也有很多，在重制的时候提出了许多建设性的意见。

浅野■尤其是在职业方面的改变，以及他们的能力方面，他们都给我们许多提案。

田中■FC版的职业最终集中在忍者和贤者上。由于受FF11的影响，无论哪个职业都应该能够用到最后。各个职业的平衡和上下关系都在考虑范围内，而且不同人的外形也不一样。

——那么说到各种职业，还要体现它们的个性，你们在哪些方面加以重视呢？

浅野■FC版的职业特征当然要保存下来。然后这些职业的具体表现要进行适当的调整。

田中■比方说，本作的职业种类比FF11还多，总共23种，在设计上得下一番工夫。由于要在迷宫中作战，所以各个职业有利和不利的一面都要考虑到。和FC版不同，所有的职业都可以用到最后。玩家们可以根据自己的想法转变职业，然后将自己的角色培养成不同的样子，直到最后通关。有的时候必须根据情况改换职业，像和ガルーダ作战的时候不变成龙骑士的话就很难打过去。这样辛苦的场面还是有的（笑）。

充满戏剧性的精彩演出

——重制版和FC版比起来变化很多，请说说变化最大的地方。

田中■变化最大的地方，还是“3D化”这一点最为突出。为什么要改成3D的画面呢，在表现剧情的时候更有深度。2D的角色只能在平面移动，但是3D的话镜头视角会有变化，角色的表情也可以看出来。正是因此，4个主人公也拥有了自己的个性。

浅野■角色们有了个性之后，结局的表现就比FC版要更加深刻了。但是我们在制作的时候也很注意，不要让对白过于罗嗦。

——主人公们并不是故事开始就在一起的，而是慢慢聚齐的，是这样吗？

田中■FC版的主人公是4个孤儿，在探险的时候以外掉到山洞里，这种设定是过于强制了一些。而且在游戏一开始就得一下子给4个人起名字，这对玩家来说也有点过分。所以我们在重新制作的时候就回避了这点问题，这样在游戏开始之后4个人慢慢走到一起，并且逐渐了解他们的身世。

浅野■那个时候，主人公的设定使整个





故事的基础发生了变化。我们还要重新确认“光与暗究竟是什么”这一主题。

田中■我们本来打算对剧本进行大修改，让主人公拥有非常令人意外的过去。如果这么改了的话会怎么样呢（笑）。我们向剧本的原编写者坂口博信先生（现任



株式会社Mist Walker代表取缔役）征求意见的时候，他说“还是原来的设定比较好”，所以我们尊重了他的意见。

——那么，游戏里还有什么地方坚持了原来的风格呢？

浅野■游戏的手感就很有FC版的感觉。虽然画面变成3D的，但是基本操作和视角依然是2D。另外，鹦鹉螺号的速度也没变（笑）。这些细节让fans们感到欣慰，另外有一点就是飞出浮游大陆的时候。FC版中的情节表现就很有冲击力，虽然新版的表现有很大不同，但是那种冲破阻拦，飞向自由的感觉是很明显的。

——这次游戏里还有许多秘密通道吧。

浅野■隐藏通道是FF3的一大重点，以前许多看似不合理的地方依然有所保留，比方说穿墙而过的通道。虽然一眼看不出来，但是只要试试就可以找到。

——关于游戏的新要素，给NPC角色写信，以及MOG-NET的使用，会有什么样的效果呢？

浅野■这个嘛，在游戏中给不同角色写信可以收到回信。有的时候就会出现“○○处出现了麻烦”的消息，从而引发新的剧情，帮助他们之后，可以得到新的道具。像这样的分支剧情可以包含许多隐藏内容。

——使用Wi-Fi机能的话可以向其他玩家发送电子邮件，是这样吗？

浅野■这样的话可以交到许多朋友，应该是件不错的事情（笑）。

田中■至今为止，Wi-Fi功能必须在双方都在线的情况下才能进行。但是这一次，即使朋友不在线，也可以给他们发送邮件。就和E-Mail一样方便。大家可以在自己有时间的时候给别人发信。

关于最终迷宫的长度

——大家比较关心的是FC版的水晶之塔。像这么长的迷宫，这一次会有所调整吗？

田中■FC版的最终迷宫不但十分长，而且很不容易退出来。这一次我们做了调整，可以从水晶塔中跳出来存档了。但是，迷宫里仍然没有存档的地方。因为水晶塔就是水晶塔嘛（笑）。

——我们已经有心理准备了（笑）。好了，说说其他的话题吧。在FC版发售时的16年前，您一直在从事什么工作呢？

田中■我啊？那时候当然是在制作FF3了（笑）。我和Nasir（FF3的主程序师）在美国的Sacramento负责游戏的开发，累得要死一样。

浅野■FF3是我人生中第一个打穿的RPG游戏。当时我还在上小学5年级，暑假的时候正赶上FF3的发售。当时我一边吃棒冰一边攻打水晶之塔，结果棒冰被我放



在桌子上就一直没吃。妈妈回家的时候发现桌子上有一大滩水，当时非常愤怒（笑）。

——真是很好的回忆啊（笑）。那么，最后请向玩家们说几句话吧。

田中■这部作品无论使什么职业最后都可以通关，大家可以发展一个自己喜欢的职业。在通关一次之后，还可以用其他的职业继续尝试。总之，大家一定要尽可能地享受游戏的乐趣。

浅野■我要说的他都已经说完了（苦笑）。真希望用各种职业把游戏同一遍啊。总之，只通一遍是不能体会游戏的全部乐趣的。请大家继续挑战自己，直到把这个游戏中所有的乐趣都体会到为止。谢谢大家。

——我们一定会用各种职业好好打通这个游戏的！非常感谢。

8月29日

●由Incognito Entertainment开发的PS3飞行动作冒险游戏《战鹰（Warhawk）》，日前放出了多张游戏画面。该作是首款宣布支持PS3手柄6轴动态感应功能的游戏，支持最多32名玩家参与联机对战。本届东京电玩展中也会提供实际试玩。



●8月29日，日本东京举办了“Blu-rayDisc发表会”，会中展出了多款BD影片软件与播放机硬件。（详细报道请见右侧）

●EA宣布，专为PS3和Xbox360所研发的《Burnout5》正在制作当中，预定2007年第1季度推出。该作由于只对应最新的次世代技术，因此将可以让玩家体验史上最具爆炸性的车祸场景以及更高层次的速度与破坏感受。

8月30日

●PSP专用摄影机软硬件套装“小小拍”与PSP专用全球卫星定位系统“GPS接受器”将于12月7日正式推出。这两个周边硬件发售之后，PSP将会有更多样化的应用空间。（详细报道请见右侧）

●SEGA宣布将于12月7日推出《龙如2》，其官方网站已于8月31日正式开张。本作的故事发生在前作的1年后，系统更为扩大，能进入的店铺数量是前作的2倍，所能体验与游玩的内容也大幅增加。包括前作广受好评的格斗系统，在本作中也会更为强化。

8月31日

●《恶魔猎人4》的官方网站于近日起开始倒数计时，除公布了游戏的标题之外，预定于9月8日正式开张。目前该作已经确定将在东京电玩展上提供试玩。



●日本POKEMON公司发表，将推出以NDS《口袋妖怪 钻石/珍珠》为主题的特制NDS Lite主机与游戏同步发售。（详细报道请见右侧）

●日前，微软官方公布Xbox360专用的外接HD-DVD驱动器将不会在亚洲地区发售。（详细报道请见右侧）

9月1日

●《山脊赛车7》官方网站于9月1日更新，放出了游戏系统与游戏画面等众多信息。游戏中将由新加入的跑车“KAMATARC 4110”担任本作的主题车辆，并首度加入车辆改装自定系统，每种车辆最多可提供37万5千种不同的造型以及7150种不同的性能组合。



●SQUARE ENIX于9月1日公布了东京电玩展的游戏阵容。PS3角色扮演游戏《最终幻想 XIII》以及Xbox360科幻射击游戏《Project Sylpheed》等作品都将参与展出。（详细报道请见右侧）

硬件 日本专讯 口袋妖怪主题DSL公开 数量奇缺每人限购一台

本刊讯 日本POKEMON公司发表，将推出以NDS《口袋妖怪 钻石/珍珠》为主题的特制NDS Lite主机与游戏同步发售。

本次预定推出的特制NDS Lite主机，是以游戏主题的两大神兽为主题所设计的。主机以黑色为底色，上盖印有两大神兽的图样，主机内部则是独特的金属光泽黑色涂装，与9月2日推出的“喷射黑”款式的塑料消光黑不同。

这款主机预定9月28日起于日本各地的口袋妖怪中心店面销售，定价16800日元（含税），1人限购1台。之后还预定于10月下旬起在日本口袋妖怪官方网站上接受订购。



特报 日本专讯 日本蓝光发表会召开 PS3现场BD播放功能

本刊讯 预定于日本推出蓝光软硬件产品的多家厂商，于8月29日在日本东京举办了“Blu-ray Disc发表会”，会中展出了多款BD影片软件与播放机硬件。



↑用游戏机看影片的感觉总是怪怪的。

在本次发表会中，共有14家影音软件出版商发表了75款BD光盘作品，预定11月3日起陆续推出，另外还有5家硬件厂商展出了即将推出的BD光驱、播放机与录像机等产品。另外，具备BD影片播放功能的PS3主机，也在本次的发表会现场实际示范了BD影片的播放功能，所展示的PS3主机以HDMI端子连接电视屏幕，并以无线手柄进行操作，功能选单与PS2类似。

PS3现场播映的影片是采用40Mbps高流量所录制的MPEG-2格式影片，此外也支持VC-1与H.264等格式的译码，以及5.1声道LPCM无压缩音效的播放，其余详细的规格与功能则预定于9月22日的东京电玩展中公布。

特报 日本专讯 史艾公布TGS参展阵容 FF系列成为本届主打

本刊讯 SQUARE ENIX于9月1日公布了东京电玩展的游戏阵容，PS3角色扮演游戏《最终幻想 XIII》以及Xbox360科幻射击游戏《Project Sylpheed》等作品都将参与展出。

本次预定展出的内容以最终幻想系列作为主，包括PS3、PS2、PC、Xbox360、GBA、NDS、手机等平台在内共8款系列作品。另外展出的还包括《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》等相关作品。具体名单如下：

- ●PS3游戏：《最终幻想XIII》影片；
- ●PS2游戏：《圣剑传说4》试玩；
- ●360游戏：《Project Sylpheed》影片；
- ●PSP游戏：《CrisisCore-FinalFantasyVII》影片；
- ●NDS游戏：《最终幻想3》试玩、《陆行鸟与魔法画册》试玩、《勇者斗恶龙 怪物仙境Joker》试玩；
- ●GBA游戏：《最终幻想4/5》影片。

特报 美国专讯 微软无力挽回日本游戏市场 360亚版HD光驱取消发售

本刊讯 Xbox360专用的外接式HD-DVD驱动器已经计划在年内推出。日前，微软官方却突然公布：该产品将不会在亚洲地区发售。微软官方表示，Xbox360专用HD-DVD驱动器将会在年末登陆北美、欧洲等地区，唯独没有亚洲地区版本。微软做出这一决定是因为之前他们评估了亚洲市场的现状，微软表示，目前亚洲地区还无法为HD-DVD提供有力的支持，所以HD-DVD驱动器将暂时不在亚洲地区发售。


↑等到支持HD DVD的游戏推出时，这个周边肯定会在亚洲发售的。

其实从360在日本的惨淡销量，我们也可以知道微软此举的原因。亚洲最大的游戏市场就是日本，而其他国家的消费能力则基本不在微软的考虑范围之内。这次微软也并不是说以后都不会在亚洲推出HD-DVD光驱，而是现在的时机还不成熟。而且即便是先不发售，对亚洲的玩家也没有什么影响，因为支持HD-DVD格式的游戏在近段时间也不会推出，这款光驱最大的用途就是播放影片。

硬件 日本专讯 PSP扩充周边详细发布 更多新功能即将实现

本刊讯 SCEJ于8月31日发表，PSP专用摄影机软硬件套装“小小拍”与PSP专用全球卫星定位系统“GPS接受器”将于12月7日正式推出，“小小拍”定价5000日元（含税），“GPS接受器”定价6000日元（含税）。这两个周边硬件发售之后，PSP将会有更多样化的应用空间。

◆PSP专用摄影机套件“小小拍”

“小小拍”内含PSP专用摄影机、收纳盒与专属支持软件《小小拍编辑》，玩家只要将摄影机安装于PSP上方的USB扩充端子，即可使用该软件来进行静态图像、动态影片与音讯的拍摄与编修。



PSP专用摄影机（型号PSP-300）有效像素为131万，采用F2.8 28mm定焦镜头，摄影距离40cm以上，微距模式时最佳距离为7cm，支持数字变焦，储存格式为JPEG静态图像与Motion JPEG动态影片，内置单声道麦克风，可录制LPCM音频。该产品尺寸为45×27.3×16mm，重15克。

在搭配《小小拍编辑》时，可支持480×272或640×480分辨率的JPEG静态图像摄影，以及480×272分辨率、每秒30张的Motion JPEG动态影片摄影（最长15秒）。除了一般的摄影功能之外，还将提供静态的定时摄影、监视摄影、图框摄影，以及动态的间歇摄影与逐格摄影等特殊摄影模式。所拍摄下的照片或影片将储存于记忆棒中，并可通过软件来进行浏览、编辑与主题特效处理。

◆PSP专用卫星定位仪“GPS接受器”

“GPS接受器”内含PSP专用GPS信号接收器（型号PSP-290）与收纳盒，不含软件，因此需配合支持该外设的软件方能运作。该GPS信号接受器的接收频率为每秒1次，测量精确度为5m，尺寸为45×41×17mm，重16克。目前已公布的支持软件包括SEGA的《家用星象仪携带版》、EDIA的《导航软件》、KONAMI的《合金装备携带行动》与SCE的《大众高尔夫》。



9月2日

●9月2日，NDSL的“喷射黑”版在日本全面发售。在新宿的游戏店里更是出现了1小时就销售一空的空前盛况。（详细报道请见右侧）

●日前CAPCOM公布了《生化危机》10周年纪念系列邮票。该系列一共为10张面值80日元的邮票，预计在2006年9月20日开始全面发售，全套售价3150日元（约合人民币250元）。



↑这套邮票应该会是fans的最爱。

●日前，日本世嘉公司在东京新宿的歌舞伎町酒店举行了《龙如2》的发表会，还意外发表了电影《龙如》的相关消息。（详细报道请见右侧）

9月3日

●近日微软公布了自己在TGS的日程安排。其中包括有：泉水敬、彼得·摩尔、坂口博信的主题演讲；XboxLiveCommunity、《死或生沙滩排球2》的主题活动，以及《蓝龙》、《失落的奥德赛》等知名大作的展示。

●东芝于9月1日开幕的德国柏林国际消费电子品展中发表，将于欧洲地区推出新款式的HD DVD播放机产品“HD-E1”与“HD-XE1”，其中HD-XE1并将支持最新的HDMI1.3标准。HD-E1预定11月推出，价格599欧元，HD-XE1预定12月推出，价格899欧元。



←播放器似乎更应该考虑降价。

●早前，微软曾经公开表示，KONAMI公司的WE系列欧版将由微软的Xbox360独占一年。但目前该系列制作人高冢新吾出面对这一事件进行表态。他表示Xbox360真正的独占期的只是到今年年底而已，PS3版的WE将在2007年发售。

●索尼目前举办了双层只读蓝光光盘生产线的观摩活动，向日本媒体公开展示了双层BD生产线的运作，以及相关产品的量产状况。（详细报道请见右侧）

9月4日

●KONAMI日前公布了NDS最新作《恶魔城 遗迹的肖像》的游戏介绍与一系列游戏画面，供玩家欣赏。（详细报道请见右侧）

●日前，KONAMI对外发布了专为NDS最新作《胜利十一人DS》所设计的同捆版NDSL主机的造型。这也是短短一周之内发布的第二款限定版NDSL主机。（详细报道请见右侧）



●最近，《天诛》系列的制作公司ACQUIRE传出了被其他厂商收购的消息。而这次收购它的并非同行业者，而是从事手机游戏开发的AERIA公司。（详细报道请见右侧）

特报 日本专讯 电影游戏二者同步开发 《龙如2》给你双重体验

本刊讯 2006年8月31日，日本世嘉公司在东京新宿的歌舞伎町酒店举行了《龙如2》的发表会，会上除了宣布游戏的相关消息外，还意外发表了电影《龙如》的相关消息。

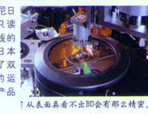


原来《龙如》第一款作品发售时，就有相关的电视作品随后推出，而这次电影改编的作品公布得更为迅速，《龙如2》还没有发售，在发布会现场就已经可以让大家欣赏电影的片花了。可见这部电影酝酿已久，几乎是和游戏同步开始准备的，也算是世嘉一种另类宣传手段吧。

《龙如》这部电影将由三池崇史担任导演，北村一辉、夏绪、高冈早纪等担纲主演。并预计在明天春天公映，看来玩家到时不仅可以享受游戏的乐趣同时还将有幸一睹大荧幕中的《龙如》世界。此外，发表会中制作人名越稔洋氏以及本作的声优馆ひろし、德重聪等人都纷纷登场发言，对游戏以及电影都大加赞赏。

特报 日本专讯 索尼展示双层BD生产线 量产工作已经准备就绪

本刊讯 索尼日前举办了双层只读蓝光光盘生产线的观摩活动，向日本媒体公开展示了双层BD生产线的运作，以及相关产品的量产状况。



↑从表面真看不出BD会有那么精密。

本次索尼所公开展示的，是位于日本静冈工厂的双层BD-ROM生产线，目前每条生产线每5到6秒就可生产1片双层BD-ROM光盘，良品率约为80%到85%，保护层则是采用技术难度较高的旋转涂布法来产生，厚度误差维持在2%以下。参观之后，索尼还直接以现场所生产出来的双层BD-ROM影片《桂河大桥》来进行实际播放的测试，显示该生产线目前确实已可实际运作。另外，20世纪福克斯公司也于日前发表，将于11月10日在日本地区推出首批BD影片作品。

目前索尼预定于2006年底前达成北美地区月产500万片、日本与欧洲地区月产250万片BD-ROM光盘的产量，来供应预定于年底大规模上市的BD影片光盘以及PS3游戏光盘的需求。

软件 日本专讯 恶魔城新作详情公开 双人系统造就更多惊喜

本刊讯 KONAMI日前公布了NDS最新作《恶魔城 遗迹的肖像》的游戏介绍与一系列游戏画面，供玩家欣赏。



本次预定推出的《恶魔城 遗迹的肖像》是NDS平台上的第2款系列作品，游戏故事背景为上世纪40年代第二次世界大战期间，战乱中出现了一名企图让德古拉一族壮大的神秘吸血鬼Brauner。因此，承袭莫理斯一族吸血鬼猎人血统的男主角乔纳森·莫理斯以及具备强大魔力的少女夏洛特·欧琳想要合力对抗企图在浑沌的二战局势中趁势崛起的吸血鬼。

游戏中将有许多无法只由一人单独克服的障碍难关，因此玩家必须要在乔纳森与夏洛特之间切换，战斗中也可以呼叫另一人出来进行辅助攻击。另外游戏中将收录100种以上的敌人，并有多样化的武器、道具可以收集，同时也支持无线网络的多人联机。该作预定11月16日推出，售价未定。

事件 日本专讯 日本厂商合并风潮再起 AERIA收购“天诛”公司

本刊讯 360发售之前，日本游戏厂商中出现了一股合并风潮，而在至今的大半年时间里，这样的新闻仿佛已经离开了人们的视线。然而就在最近，《天诛》系列的制作公司ACQUIRE又传出了被从事手机游戏开发行业的AERIA公司收购的消息。

ACQUIRE这个名字在业内算不得十分响亮，但是其开发的《天诛》和《侍道》这两个系列确是众多游戏作品中响当当的品牌。然而尽管这两款游戏为该公司获取了不少利润。但是随着次世代游戏开发的高成本趋势，使得规模不大的ACQUIRE也面临着巨大的经济压力。2005年后开始走下坡路，到了2006年8月下旬，公司职员只剩下56人。

AERIA公司在软件开发技术方面有些陈旧，这次收购ACQUIRE正是看重了其拥有目前比较先进的软件开发引擎和开发技术。今年AERIA公司以现金的方式陆续以1亿7316万日元从第3方股份持有者手中购买了ACQUIRE公司股份的50.1%，从而对ACQUIRE实施了成功收购。

硬件 日本专讯 喷射黑版NDSL全面上市 日本首发出现空前火爆

本刊讯 9月2日，NDSL的“喷射黑”版在日本全面发售。在以往版本的NDSL发售时，各游戏商场都可看到300人以上的长队，而这次喷射黑版NDSL在新宿的发售中更是出现了1小时就销售一空的空前盛况。



←这样的场面在日本已经是司空见惯了。

秋叶原是日本最有名的电器卖场，这次喷射黑版NDSL的首发自然也使秋叶原更加热闹。这里游戏店前排起了300多人的长队，销售方更是破天荒地开设了9个窗口。从早上9点开始，喷射黑版NDSL正式开始发售，购买者的数量也是急速上升。而从排队的人来看，年龄层分布也很广，有年长者，也有青少年，可见任天堂的亲和力之高。

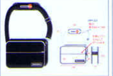
日本新宿地区这次可谓是喷射黑版NDSL首发销售速度最快的地区，自正式发售后1个小时，新宿本店便将所有存货销售一空。而且据店内人员了解，与之前粉红色NDSL首发相比，此次购入的男性玩家居压倒性的数量，原因就是黑色版的外观很酷，更讨男性玩家的喜爱。

硬件 日本专讯 限定版DSL接二连三 特制WE主题套装公开

本刊讯 日前，KONAMI对外发布了专为NDS最新作《胜利十一人DS》所设计的同捆版NDSL主机的造型。

该特制主机以目前推出的“喷射黑”款式为基础，上盖则是印有日本足球选手中村俊辅在足球场平面图上的战术策划涂鸦，游戏封面也是采用中村俊辅的Q版造型肖像。另外，KONAMI还发表将于官方购物网站“Konami style”上推出与独家特制收纳包“世界足球竞赛DS独创包”同捆的特别版，该收纳包采用黑色为底色，搭配白色线条装饰，内部可容纳NDSL主机，外部有夹层口袋可以装游戏卡，并配有背带，收纳包正面与背带止滑垫上并印有游戏标题图样。

NDS《胜利十一人DS》预定11月2日推出，一般版定价4129日元（含税），NDSL主机同捆版定价20790日元（含税）。





9月5日

●SCEJ于9月5日发表，将在日本推出最新款PS2主机“SCPH-77000”。并且预定推出“木炭黑”与“陶瓷白”两种配色版本。（详细报道请见右侧）

●日前，TCL电脑在北京举行了大型发布会，宣布与世界顶级电子竞技俱乐部wNv缔结战略联盟。同时发布了最新一代高性能王电脑酷睿2海盗。（详细报道请见右侧）

●据索尼官方公开的最新数据，累计至7月底，PSP全球出货量突破2000万大关。其中欧洲665万台，北美817万台，日本520万台。

9月6日

●著名微软员工博客Ozymandias近日针对PS3的蓝光光驱进行了一番抨击。他们说在游戏加载速度上，Xbox360要远远高于PS3。原因是Xbox360采用12XDVD光驱，能够提供16MB/s数据传输速度，相比之下，索尼仅给PS3配备了2X蓝光光驱，数据传输速度仅有9MB/s。

●近日，SCE的软件平台开发部主管川西泉在接受某日刊采访时，表示PSP将会成为虚拟PS3，玩家可以在掌机上玩到次世代家用机游戏。（详细报道请见右侧）



●NDS版《勇者斗恶龙怪兽仙境Joker》，现正式公布将于12月28日推出。该作采用全3D画面，预定收录200种以上的怪物，并支持无线网络联机，定价5040日元（含税）。

9月7日

●iQue神游公司于近日宣布，将于9月18日正式向外推出其在国内第一款粉色系的产品——粉色iQueSP增亮版，这是继铂金色、海蓝色、玛瑙黑三款专色之后，iQueSP掌机的第四款专色产品。（详细报道请见右侧）

●美国游戏杂志EGM最近刊载了几则业界传闻，其中不乏令人吃惊的内容。这些传闻包括：部分知名第三方游戏厂商准备放弃制作PSP游戏；索尼正在与Capcom公司洽谈让PS3独占《生化危机5》和《勇闯尸城2》；《街头霸王4》将会在2007年发售；SquareEnix将会在今年秋季发表一款以《FF13》为基础的NDS大作。

●SCEJ于9月7日正式放出了PSP的最新版系统软件2.81版，供使用者下载更新，但是本次所更新的内容是历来最少的一次。（详细报道请见右侧）

9月8日

●IBM近日对外公布，Wii的主处理器芯片“Broadway”已于3周前开始正式量产。目前生产线的运作一切顺利，任天堂也将会在9月14日对外公布Wii的所有信息。



●经过两年的精心准备，清华大学继续教育学院于今年9月份开始举办游戏培训。（详细报道请见右侧）

事件 国内专讯 TCL涉足电子竞技赛事 新品海盗展现超凡实力

本刊讯 2006年8月23日，TCL电脑在北京举行了大型发布会，宣布与世界顶级电子竞技俱乐部wNv缔结战略联盟，同时发布的最新一代高性能王电脑酷睿2海盗，也成为该俱乐部参与国内外赛事的指定用机。



今年7月27日，英特尔在中国全球首发酷睿2处理器，其亚太区联合总经理兼中国区总经理杨旭宣告，这将开启一个崭新的、以用户需求价值为核心的时代。这也就意味着，行将而立但发展迅猛的PC产业，在酷睿时代亦将和传统的汽车产业一样，走入以个性应用为核心的市场细分时期。

在签约仪式当天亮相的wNv比赛指定用机的TCL海盗8890，除了搭载英特尔最新酷睿2双核顶级E6700（2.66GHz 4MB）处理器、G965芯片组外，还标配DDR2 2048MB（双通道667MHz）内存、希捷酷鱼160GB（SATA）硬盘，以及显存达256MB的Geforce 7300GT独立显卡，还有TCL独有的5毫秒响应19寸宽屏液晶，可达300流明及500：1对比度，被选手称之为“世界级的顶尖竞赛PC”。

特报 日本专讯 SCEJ发表PSP系统更新 掌机安全及兼容性提升

本刊讯 SCEJ于9月7日正式放出了PSP的最新版系统软件2.81版，供使用者下载更新，但是本次所更新的内容是历来最少的一次。

本次的2.81版系统软件属于小幅度的更新，主要变更处为修正系统软件的部分安全性漏洞，以及针对使用容量超过4GB的MS PRO Duo记忆棒时所可能发生的不兼容状况进行修正。根据PSP官方网站的说明，当PSP的系统软件为2.80或更早的版本时，如使用容量超过4GB的MS PRO Duo记忆棒，将会发生无法正确存取4GB以上的储存空间或者是造成文件损坏等不兼容状况，本次的2.81版系统软件已修正这部分的问题，可正常使用。

该问题仅影响容量超过4GB的记忆棒，而相关产品目前尚未正式推出，现阶段市面上所销售的记忆棒容量都在4GB或者以下，并不受此一不兼容状况的影响。因此，这次系统更新实在是没有太多的实际意义。

硬件 国内专讯 女性玩家专用SP即将上市 iQue公布首款粉色系产品



本刊讯 iQue神游公司于近日宣布，将于9月18日正式向外推出其在国内第一款粉色系的产品——粉色iQueSP增亮版，这是继铂金色、海蓝色、玛瑙黑三款专色之后，iQueSP掌机的第四款专色产品。

SP增亮版自推出之后，在国内外都广受玩家好评，成为iQue掌机中性价比极高的佼佼者。而此番iQue神游将时尚的粉色搭配增亮平台，更体现了其对于这个产品的信心。

随着我们身边粉色主机产品越来越多，游戏主机消费进入了名副其实的“粉色消费”时代，如最近公布的PSP和PS2。倘若11月粉色iDSL上市的传闻确切的话，那则是游戏mm们的福气了，毕竟DSL上有更多适合她们的可爱游戏。

特报 日本专讯 PSP模拟PS进展顺利 PS3游戏也可于掌上执行



本刊讯 近日，SCE的软件平台开发部主管川西泉在接受某日刊采访时，表示PSP将会成为虚拟PS3，玩家可以在掌机上玩到次世代家用机游戏。

记者首先询问了PSP的PS模拟器，川西泉说：“在PS会议之前，我们知道在技术上PSP模拟PS是可行的，我们目前正在进行内部测试，进展十分顺利。不过模拟所有PS游戏是很困难的，PSP只有一个摇杆，键位也不一样，在模拟的性能上没有问题，但是在操作上存在限制。”

至于PS3和PSP的关系，川西泉说：“PS3渲染的画面可以通过无线局域网传输到PSP上，如果说PS3是家庭服务器，那么PSP就是可以随身携带的信息终端。”按照川西泉的意思，PS3渲染的3D画面可以在PSP上观看，也就是说，在PSP上可以欣赏PS3的游戏运行，甚至可以直接在掌机上进行游戏。

事件 国内专讯 清华首开数字游戏培训 游戏开发进驻高等学府

本刊讯 经过两年的精心准备，清华大学继续教育学院于今年9月份开始举办游戏培训。

数字游戏是当今数字设计领域的前沿，人才需求极大，在国内尚无完整的教学体系。两年来，清华大学继续教育学院先后派出十人赴日本著名的游戏公司和游戏学院研修游戏教学和开发技术。在借鉴国外优秀游戏课程设置的基础上，结合国内雄厚的计算机和美术教学经验，清华大学打造出一套完整的游戏培训教学体系和课程。授课教师由清华大学教授、赴日本研修教师和业界专家组成，强大的师资阵容是办好游戏培训的先决条件。

本套课程体系突出程序开发能力和美术设计能力的培养，不仅让学员掌握扎实的游戏开发技术，还能有广阔的就业前景。授课地址在北京CBD中心地带,清华大学光华路校区，环境优美，交通方便。详细情况请见清华大学继续教育学院主页http://www.sce.tsinghua.edu.cn/上的“最新项目”中的“2006年数字游戏设计”，或见：http://www.sce.tsinghua.edu.cn/recruit_detail.jsp?seq=9636&boardid=300。

硬件 日本专讯 SCE再推新款PS2主机 低廉定价意图捍卫市场

本刊讯 SCEJ于9月5日发表，将于9月15日在日本地区推出最新款式的PS2主机“SCPH-77000”，并且预定推出“木炭黑（CharcoalBlack）”与“陶瓷白（CeramicWhite）”两种配色版本。

这款型号为SCPH-77000的PS2主机，造型与功能与目前市面上所销售的SCPH-75000型相同，都是采用掀盖式超薄型化设计，电源供应器外接，包括外观配色也都是与先前发售过的版本一样，只不过价格则是由现行的19800日元调降为16000日元。

SCPH-77000预定推出的两种配色版本主机包装内含PS2主机1台、DS2手柄1只、AV连接线1条、交流电转换器（含电源线）1组。这些主机和配件的组合也与以往的主机没有任何区别。索尼这次推出新版本的主机，无非就是想要在接近年末的时候让PS2进一步增强竞争力，同时也适当缓解一下PS3出货量不足的尴尬。目前，这两款即将于9月15日推出，定价16000日元（折合人民币约为1200元）。



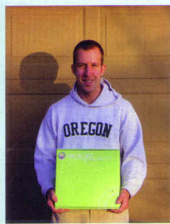


业界的声音



“在今天早晨日本召开的媒体发布会上，久多良木健确认了PS3的出货量为北美40万、日本10万。北美PS3的首发量比PS2的时候稍少一些，但是比微软公司的XBOX360要多。更重要的是，在我看来，我们将在12月31日之前推出100万到120万台主机。这是去年同期XBOX360出货量的两倍，而且我们保证在供货方面不会有断流。”——SCEA高层主管Dave Karraker在PS3首发数量公布及欧版延迟发售时对记者的回答。

“PlayStation3将在今年发售，从初代PS问世到现在已经整整12年了。这一次，新的PlayStation将给大家带来什么样的感动呢？我个人是十分愉快的。”



——SCE代表取缔役兼集团CEO久多良木健在距PS3发售还有2个月的PS年度大奖颁发仪式上对媒体的发言。

“我们对Wii的硬件很感兴趣。我觉得Wii的市场还是以休闲型玩家为主，他们喜欢玩时间比较短的游戏，所以我怀疑这些人有没有耐心坐下来花上几个小时甚至一天的时间来玩《恶魔城》这样的游戏。另外我也还没有什么特别好的创意。我觉得，《恶魔城》和这台主机不是很相配，这是件不幸的事情。但是当我有了新的主意之后，我会想办法解决这个难题的。”——《恶魔城》系列制作人IGA在美国接受采访时谈到任天堂新主机Wii时对移植《恶魔城》的看法。

“（三上这个人）100回里有99回都是不苟言笑的，这个人如此不善风趣，但是为什么他做的游戏那么有意思呢？”——Clover的神谷英树对同僚三上真司和他开发的《上帝之手》的评价。

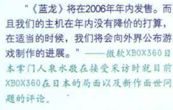
“在David担任我的上级期间，我们将提高ATARI的竞争能力。我们的制作技术一直被人称道，我们因为能向消费者提供有震撼效果、独一无二的娱乐而感到激动。David在公司内部的位置将如同恒星一般，我们为他这样拥有才气和声誉的人来执掌ATARI的事业而感到骄傲。”——ATARI前任CEO Bruno Bonnell在把职务交给新任的David Pierce时对他的赞誉。

“山口组即将切断美国零售商的手指！——今天SEGA宣布，由犯罪电影改编的PlayStation2游戏《山口组》（Yakuza）下周将在美国发售。在这个游戏中，玩家将扮演一名在日本黑道地下世界中挣扎的人物。他们争夺的焦点是暴力集团头目的位置。”——《山口组》是SEGA发售的《龙如》美版的名称，以上是美国媒体对本游戏的宣传。

“要知道，在制作《死或生》这类游戏的时候，你得考虑格斗游戏的平衡，动作的流畅、自然度以及其他的东西，脑子里都是格斗的要素。但是如果改成制作这样的游戏（DOA沙排）的话，你会感到十分有趣，而且很轻松。”——墨镜大佬板垣伴信在谈到制作《死或生沙滩排球2》时的感受。

“在本地区（欧洲），将不会再出现XBOX360缺货的情况。喜欢XBOX360的玩家们可以在今年圣诞节前购物高潮中得到他们想要的主机。Microsoft将欧版XBOX的产量提高了3倍，这样也正符合我们的愿望。”——微软欧洲总裁Chris Lewis表示在今年冬天将增进XBOX360在欧洲的销量，这对在欧洲延期发售的PS3来说是一个不小的打击。

“本游戏操作系统为Windows 2000/XP，要求CPU主频在Pentium 4 2.4GHz以上，内存在512MB以上，有6GB以上的硬盘空间，显卡的显存在128MB以上，Pixel Shader 2.0、Vertex Shader 2.0。另外网络通信的最低连接速度不能低于1,000Kbps。”——光荣与Eleven Up共同公布了《真·三国无双BB》的PC推荐配置。



“《蓝龙》将在2006年年内发售。而且我们的主机在年内没有降价的打算，在适当的时候，我们将会向外界公布游戏制作的进展。”——微软XBOX360日本掌门人泉水敬在接受采访时就目前XBOX360在日本的局面以及新作面世问题的评论。

“微软也许已经在美国取得了XBOX360的成功，但是同样的事情并没有在日本主机的市场发生。第一台次世代主机不但在这个日出之国的首场演出并没有博得满堂彩，甚至在其他的海外国家也不尽人意——尽管微软已经尽最大努力避免尴尬的局面发生。”——XBOX今年在日本的销量截止到8月为75,837台，甚至比不上NGC的77,824台。

“（有版权地）下载电影现在逐渐被人们认为是数码媒体时代即将发生的下一次大的变革。iTunes音乐商店在2003年实现有偿下载音乐以来已经提供了十亿次以上的下载服务，这对娱乐界是一个启示：未来的多媒体娱乐将走上（非实体的）数码流通的道路。”——Amazon开始在网上预售付费电影下载服务（Unboxed Movie Download Service），今后的影片下载将在业界的规则下走上有序发展的道路，但是道路依旧是曲折的，这种服务带来的盗版问题将困扰更多消费者。

“所谓‘核心系统’版的XBOX360，是以日常销售的‘基本系统’版XBOX360（售价39,795日元）中，去掉硬盘、遥控器、网线，将无线手柄改为有线手柄，端子线也从D端子HDAV改成普通AV之后的版本，因为没有存储游戏的媒介，所以购机时还需要购买其他存储设备。”——日本媒体对于在日发售的简装版XBOX360的描述。根据微软日本XBOX事业开发部的泉水部长声称，这样的游戏机作为“改造原形”，可以由动手能力强的玩家自行升级成更强力的版本。

“现在游戏的定义，从语法和文字的范畴上讲，已经有了很大不同。总的来说，游戏可以被定义为‘互动媒体的表现’。这是游戏发展的第二阶段，如《英语泡菜》、《DS脑锻炼》、《任天狗》这样的作品，都是游戏的组成部分。这些新的游戏导致的业界中新的成功，从没有什么利润的产业一瞬之间又变得身价超过亿万。这种成功的体验是十分了不起的，对于平时小心谨慎的人来说，在取得这些成就之后回首过去，有时候会感觉这是相当残酷的经历。但是我们是有能力的，只要今天做到和以前不一样，就可以向好的方向发展。”——Square-Enix社长和田洋一在谈到游戏界变化时，感慨良多。





“SONY在某些方面似乎欠缺能力。”SCE社长久多良木健在接受日本J-CAST采访，被问到PS3在欧洲地区延期发售及首发供货量严重不足的问题时，对自己的上级会社SONY做出了如此评价。随后许多报刊即发布消息说“这是集团内部发出的不和谐的声音”，意指久多良木对自己的母会社心怀不满。SCE则宣布说该报道不具真实性，说：“久多良木的发言，只是随口说出来的，实际上（报道的内容）并不是出自他的本意。”SCE指责报道者曲解了久多良木的话。但是回想一下前段时间SCE宣布要在06年内出货600万台的豪言，似乎这其中仍然有让人难以理解的地方。——最近SCE的负面消息层出不穷，针对这种情况，人们不禁担心，PS3到年末商战的时候能够占到多少先机。

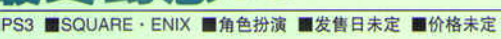


最期待TOP15

2006年第19期（统计时间2006年8月21日－9月7日）本期截至统计日期共收到有效选票1021张

本期GBA上的复刻版《最终幻想5》再次上榜，其实本作之前就有一段时间一直在期待榜上徘徊，后来大概是因为太久没有消息，所以支持的票数逐渐减少从而跌出了前十五位。前不久官方确定了游戏发售日并公布了不少资料，一下子又将本作的人气拉了回来。另外一款上榜作品是SEGA的"光明力量"新作EXA。

1位 最终幻想13



■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



《最终幻想13》采用SQUARE・ENIX自行研发的全新次世代White Engine绘图引擎，物理计算、运动控制、效果，声音等都是独立在各自的程序组完成的，然后再由专门的技术组合成。本作是FF系列正统继作，《最终幻想13 VERSUS》则是对正统作故事的补全。

前回1位，本次计票571。

2位 口袋妖怪・钻石/珍珠

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元



《口袋妖怪》系列的主要要素就是收集，培养，联机。本作作为该系列的最新作，当然少不了联机这一要素。除了普通的无线联机之外，本作还支持WI-FI联机，这样就可以尽情地和异地的朋友们享受联机的乐趣了。

前回4位，本次计票534。

3位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



本作中克里托斯将会得到不少新的神奇道具来辅助其冒险，其中之一就是伊卡洛斯之翼（Icarus Wings），克里托斯可以通过这个道具来进行飞行。其实在1代的游戏制作花絮就知道在原本的设定中就有让克里托斯使用翅膀进行飞翔的想法。

前回2位，本次计票529。

4位 圣剑传说4



■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



诞生于GB平台的《圣剑传说》的开发始于87年，原本预定在FC磁碟机上推出，由于FC磁碟机的失败而被迫中止开发进程。后来在制作人石井浩一的努力下，该作终于得以在GB上推出，由于冠以"最终幻想外传"的名号因而获得了相当大的成功，销量也达到了48万套。

前回3位，本次计票503。

5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2006年预定 ■价格未定



本作新增的"双机体战斗系统"也就是说玩家可以同时操纵两架机体的编队进行战斗。在战斗地图下，当2架机体所处的位置在一定范围之内并且驾驶员的气力值达到一定数值之后，就会出现"合流"的指令，选择"合流"之后就可以实现2架机体的组队。

前回5位，本次计票487。

6位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.22 ■7140日元



这款PS2复刻版《宿命传说》的发售日和价格已经正式确定，另外本作的主题歌是由DEEN演唱的"梦であるように"，与PS版原作的主题歌相同。 前回7位，本次计票464。

7位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



此次KONAMI的合金装备小组宣称要利用强大的PS3机能，来制作出一个完全真实的世界。不但环境会随着游戏的过程而不断变化。 前回6位，本次计票419。

8位 赛尔达传说・黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年 ■价格未定



在本作的试玩版中展示了Wii控制器的扬声器和内置震动器在游戏中是如何工作的，在收线钓线的过程中，控制器会震动，而扬声器则模拟出卷线的声音。 前回9位，本次计票403。

9位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



Capcom公司最近公布了本作的官方网站，网站目前处于半开放状态，除了公开了《恶魔猎人4》的标志外，预计还将在9月8日有第一手资料公布。 前回11位，本次计票368。

10位 光环3

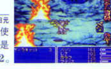
■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



《光环3》是该系列在新主机XBOX360上的第一作，不过从剧情设定上来看，应该会是3部曲的完结篇了。当然，相信微软不会真就让其结束的。 前回12位，本次计票355。

11位 最终幻想5

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■5040日元



本作新增的职业炮斗士是使用大炮攻击敌人的职业，可以使用弹药与其他的物品调和成新的物品，消费弹药攻击敌人是该职业最大的特色。 再上榜，本次计票322。

12位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2006年冬 ■价格未定



本作可以说是《光明力量NEO》的进化版本：玩家的大本营可以升级并增添多种附加设施；怪物种类以NEO为基础并在此基础上追加新怪物。 新上榜，本次计票314。

13位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2006年预定 ■价格未定



不同于前作"复苏的逆转"是采强化移植方式制作，本作是系列在NDS上的全原创作品，因此将更充分发挥NDS的双屏与触摸屏等功能。 前回13位，本次计票267。

14位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年12月 ■价格未定



据悉本作很有可能将紧接在FF5之后于今年12月底发售，虽然两作发售日这么近比较难以让人相信，不过还是希望今早玩到这款FF6的。 前回15位，本次计票241。

15位 山脊赛车2

■PSP ■BANDAI-NAMCO ■赛车游戏 ■2006.9.14 ■4999日元



游戏中共收录42条赛道（含正逆向），包含街机版以及家用版全系列作所有登场过的赛道，是系列作中最多的一代，之外还收录有62款车辆、42首乐曲。 前回14位，本次计票213。

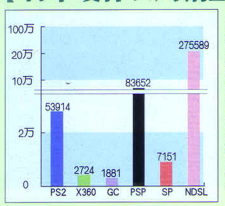
【榜评】任天堂的"脑锻炼"系列作品如今已经成为了NDS成功的标志性作品，简单到极致的游戏方式创造了惊人的销售成绩。该系列不但在日本获得了极高的销量，而且在美国和英国游戏市场也获得了巨大的成功，最近两三个月的各地区游戏排行榜上都能看到其极活跃的身影。前不久任天堂宣布，"脑锻炼DS"系列的全球销量已经超过400万份，仅在日本国内就卖过了300万份，而且在欧美的销售势头貌似更加强健，例如"脑锻炼"在欧洲突破50万份用了9个星期的时间，而在日本该作达到50万份销量则用了16个星期。看来NDS这个极具个性的掌机的确是用来诠释任天堂游戏理念的优秀平台，这也让人对即将发售且有着类似性质的Wii抱着相当的期待。最后附带说一句完全不相关的话：9月4日的"天下足球"栏目，"阿根廷VS巴西"特辑中的背景音乐貌似是来自FF8，难道是我幻听了吗？

最流行TOP15

这期NDS版《最终幻想3》能够上榜多少有些出乎小编的意料，虽然本作的超高素质绝对是勿需置疑的，只不过考虑到我国的NDS玩家数量毕竟还不算太多，看来本作在我国的确有着极高的支持率啊。最近网上的汉化小组已经发布了中文版FF3的ROM，相信会吸引到更多玩家投身其中。同时上榜的还有《梦幻骑士5》，该系列无论是人设还是系统风格上都沿袭了以前的“兰古瑞萨”，所以在我国也有着不少的拥趸，这次的5代虽然有了比较大的改动，仍然还是得到了一定的支持。

1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:554
2	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:521
3	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:496
4	北欧战神传2 · 希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:475
5	实况世界足球 · 胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:463
6	新 · 鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:447
7	恶魔城 · 黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:418
8	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:389
9	超龙珠Z ■PS2 ■BANDAI NAMCO GAMES ■格斗游戏 ■2006.6.29 ■7140日元	计票:352
10	异度传说3 ■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■7140日元	计票:341
11	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:318
12	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:306
13	皇牌空战ZERO · 贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:293
14	梦幻骑士5 · 世纪传承 ■PS2 ■ATLUS ■角色扮演 ■2006.8.3 ■7140日元	计票:267
15	最终幻想3 ■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元	计票:254

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】这期日本硬件市场方面，比较明显的就是NDSL的销量了。在这个双周的统计期内，NDSL在第一周的销量仍然维持在将近20万份左右，不过到了第二周却突然跌到了7万多台，究其原因当然不是NDSL的受欢迎度突然下降了，据说好像是因为缺货的原因导致的。毕竟有着众多人气大作的支持，目前如日中天的NDSL相信还会将这种强势保持相当一段时间。（本期统计时间：2006.8.7–2006.8.20）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.8.27–2006.9.2

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	X360	圣徒的争斗	THQ	2006.9.1	动作冒险	49.99英镑
2位	PS2	汽车总动员	THQ	2006.7.14	赛车游戏	34.99英镑
3位	PS2	横行霸道 · 自由都市故事	Rockstar	2006.6.23	动作冒险	19.99英镑
4位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	2006.6.30	动作游戏	29.99英镑
5位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	2006.6.9	益智游戏	19.99英镑
6位	PS2	实况世界足球 · 胜利十一人9	KONAMI	2005.10.21	体育竞技	14.99英镑
7位	PS2	落水狗	EIDOS	2006.8.25	动作冒险	29.99英镑
8位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	2006.3.31	模拟游戏	29.99英镑
9位	PS2	加勒比海盗2	UBISOFT	2006.7.14	动作冒险	29.99英镑
10位	PS2	F1方程式赛车06	SCEE	2006.7.28	赛车游戏	39.99英镑

【榜评】本期的英国游戏排行榜首位被刚刚发售的XBOX360游戏“圣徒”夺得，可以说“圣徒”有着很浓重的GTA式风格，这种题材本身就注定了会在欧美市场大受欢迎，再加上游戏的高素质以及次世代主机华丽的画面表现，从而为本作赢得了相当的好评。NDS上的“脑锻炼”系列不论是在日本、美国还是欧洲都是极受欢迎的游戏，在生活节奏越来越快的今天，像“脑锻炼”这种轻松便捷的游戏确实符合许多人的要求。



↑《落水狗》的同名电影是导演昆汀·塔伦蒂诺的处女作，片中的演员全部都是男性。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.8.7–2006.8.20

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2006.5.25	4800日元	223695
2位	NDS	电子宠物商店街	BANDAI-NAMCO	模拟养成	2006.7.27	5040日元	133439
3位	NDS	解说！DS料理讲座	任天堂	其他类型	2006.7.20	3800日元	114146
4位	NDS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.12.29	2800日元	106619
5位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	模拟养成	2005.11.23	4800日元	86874
6位	PS2	月姬格斗	Ecole software	格斗对战	2006.8.10	5800日元	77750
7位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	64734
8位	PSP	SD高达G世纪P	BANDAI	战略模拟	2006.8.3	5040日元	58041
9位	GBA	旋律天国	任天堂	音乐动作	2006.8.3	3800日元	56470
10位	NDS	俄罗斯方块DS	任天堂	益智游戏	2006.4.27	3800日元	48269

【榜评】今年5月25日发售的《新超级马里奥兄弟》目前总销量已经突破了300万份大关，同时突破300万份的还有去年12月底的《更锻炼大脑的DS训练》，而去年11月份发售的《欢迎光临 动物之森》也达到了312万份！仅仅是这几作的销量就已经足够让人吃惊的了，再加上其他准百万份的NDS软件也已经有许多月底即将发售的超怪物级的游戏《口袋妖怪 钻石/珍珠》又将掀起新的一轮NDS软硬件销售狂潮！



GRAN TURISMO HD

著名赛车系列新作终于确定

在近日举行的SCE媒体发布会上，SCE宣布，原来暂名《GT赛车5》的PS3新作更名为《GT赛车HD》，SCEA同时公布了游戏的部分画面演示，演示的效果为1080P，从车辆效果以及场边观众的来看，本次的《GT赛车HD》是一款1080P版本的《GT赛车4》而不是《GT赛车5》。SCE曾经表示，PS3支持PS2以及PS的游戏以1080P的分辨率输出，鉴于SCE及山内一典一贯精益求精的制作精神，在次世代《GT赛车》推出前很有可能先推出一款基与《GT赛车4》的作品让玩家率先享受1080P的视觉冲击。制作人山内一典表示，PS3《GT赛车》新作将参考《GT赛车HD》的制作经验，以及PS2《GT赛车4Online》的实验性网络服务营运经验，提供更高水平的3D绘图与网络联机功能。



一通过放大局部可以发现画面非常出色。

驾驶帅气无比的飞速赛车驰骋在次世代最新平台全力打造的赛场





这是在虚拟的游戏世界之中最富有真实感和速度感的世外桃园

PS3	本刊译名：GT赛车HD				CERO
	SCE	价格未定	2006年预定		
竞速赛车	媒体未定	日版	游戏人数未定	记忆卡容量未定	

充分体现硬件机能的高端竞速赛车游戏

一次世代主机PS3对于拉力赛车赛道的细节刻画可谓前无古人后无来者，真实到一塌糊涂。

画面美仑美奂 使玩家身临其境



一赛车在赛道起点的照片，相比较以前的GT赛车同状态下的照片，现在的次世代GT赛车真的在画面表现力上做了长足的进步。

山内一典在采访中把《GT赛车HD》描述成《GT4》的加强版，虽然这款游戏运用了PS3的强大机能，在图像效果和画面表现方面将有巨大的飞跃，但依然没有发挥PS3的全部机能。山内一典还在采访中暗示，尽管目前还没有正式公开，但真正次世代的《GT赛车》续作已经纳入了公司的开发计划之中了。他正在准备开发一款能够发挥PS3全部机能的真正意义上的次世代《GT赛车》游戏。通过《GT赛车HD》这款处在转型阶段的作品，玩家们可以真正体会次世代游戏的发展前景。



↑有点像导航车后视的视点，太阳照射亮晶晶的车体反射出漂亮的反光效果。

紧张的修理小队整修画面极为考验机能



《GT赛车HD》是以PS2《GT赛车4》的内容为基础加以高精度化高分辨率化，并加入部分新功能所移植的PS3实验性作品，是针对5月E3展活动的展出所特别制作，并于展出现场提供试玩。展示中提供"东京R246"、"德国钮柏林"、"美国大峡谷"、"法国萨尔特"等4条赛道，并结合PS2《GT赛车4》的汽车与《GT摩托》的机车等两种不同的驾驶题材，提供7台跑车3台摩托车供试玩者选择，还可以让4轮汽车与2轮摩托车同场竞技。单场同时参与竞速的车辆也从《GT赛车4》的6台提升为12台，场边的观众人数也有显著增加，提升比赛时的临场感。

现实与虚拟真假难辨 赛车整体结构鲜明

今年E3唯一成功的DEMO影像

今年E3展，SCEI有展出以PS2《GT赛车4》为基础，强化高分辨率版本的《GT赛车HD》，用以展现PS3硬件实力，而《GT赛车HD》也是以1080p超高分辨率呈现逼真的效果，让人印象深刻。而今年东京电玩展，SCEI也将提供《GT赛车HD》现场试玩。SCEI日前公布了几张《GT赛车HD》的超高分辨率画面给广大玩家。《GT赛车HD》以现有高分辨率电视最高规格的1080p分辨率来描绘画面，并维持每秒60张画面的流畅度，信息量是PS2《GT赛车4》480i的13.5倍，操作接口也针对高分辨率来设计，提供更具视觉效果的整体设计感。该展示并针对PS3标准配备的硬盘进行读取最佳化，采用数据压缩+硬盘辅助读取双管齐下的方式，将单场游戏的读取时间压低到2-3秒。可以说不论从实际游戏效果还是各种切身于玩家感受的细节全部发生了革命性的变化。

虽然游戏画面耀眼夺目 但是游戏血统不尽人意

由SCE所设立的知名模拟驾驶游戏《GT赛车(Gran Turismo)》官方网站，于日前进行大幅更新，增加了许多E3中特别制作展出的PS3《GT赛车 HD》技术展示的相关介绍与图片。

今年E3展示视频中最令观众屏息凝视的是用全高清(1080p，1920×1080像素)屏幕播放的赛车游戏"GRAN TURISMO HD"的演示影像。且不说产品版上市时将达到何种完成度，展台上悬挂的大画面屏幕上以60帧/秒速度显示的图像之精细，直让人误以为是实景拍摄。这也难怪。据说此次显示所用的基带的数据传输率相当于支持HDTV的摄像机的大约3倍、相当于现行"GRAN TURISMO 4"的12倍。这让我们再次认识到游戏的发展带动显示画面发展的时代来临了。

根据目前官方资料显示，《GT赛车HD》最高支持1920×1080逐行扫描高分辨输出同时，保证每秒60帧的游戏画面，而且本作支持HDD，把部分资料保存在硬盘上能有效提高游戏读取速度，由于这是基于PS2《GT赛车4》而开发的，所以这并不能完全发挥PS3的机能。

PS3《GT赛车HD》实质是PS2《GT赛车4》的超级强化版，并不算真正的第五代游戏，按照SCEI规划，《GT赛车HD》只是用来测试把PS2游戏强化在PS3主机上执行会有什么样效果，所以把PS2《GT赛车4》用到1080p解析度（1920×1080 循序扫描），还能维持每秒60 fps的顺畅执行速度，的确让人满意。

不过《GT赛车HD》终究只是PS2《GT赛车4》强化移植版，提升画面分辨率与顺畅感，还追加摩托车的比赛，但在本质上《GT赛车HD》仍只是个实验作品，也非正宗的《GT赛车5》，所以大家不要以为真正的《GT赛车5》表现只有如此，按照SCEI的规划，真正针对PS3量身打造《GT赛车5》会有更惊人的效果。

赛车效果华丽无比 赛道也不能含糊

—环境非常好的赛道，在次世代PS3平台的处理下与真实场景几乎看不出区别。行驶在这样的环境下心情都会变得轻松。



极速次世代游戏平台 打造了极速竞速游戏

—看见了这一场景不禁让人联想起NAMCO的山脊赛车系列。



我们の太陽

改变所操纵的主人公

《我们的太阳DS（暂定名）》是GBA动作角色扮演游戏《我们的太阳》系列的续篇新作，由曾推出《合金装备》系列的小岛制作所开发，承袭前作的基本架构，并加入全新的故事以及众多创新的设计。

KONAMI公司推出的GBA平台A-RPG游戏《我们的太阳》系列以其独特的太阳光吸收系统以及丰富的游戏内容受到许多玩家们的喜爱，现在《我们的太阳》最新作以全新的面貌在NDS主机上登场。

《我们的太阳 DS（暂定名）》比起前两作最大的不同之处在于，玩家们不用拿着主机跑到太阳地里因受暴晒之苦了。在本作中的太阳是"人工的"，它出现在NDS的上屏幕上，只要有太阳时玩家就可以进行能量的吸收。当然，随着游戏中时间的变化上屏幕将会出现日升月落，还会有阴晴雨雪等天气变化，这都会影响到能量的吸收以及怪物的出现规律。

GBA版《我们的太阳》当初是采用卡带上的阳光感应器来搭配游戏的进行，本次的NDS新作则是改以上萤幕的人工太阳来取代原本的阳光感应器设计。游戏中玩家将操作2名分别借助太阳与月亮之力、拥有不同能力与武器的主角们，在中古风格的游戏世界中冒险，保护世界免于邪恶的入侵。NDS全新动作角色扮演游戏《我们的太阳DS（暂定名）》（北美版名为新月骑士），官方预告网站于日前正式公布，并预告将于8月15日释出最新资讯，9月22日正式开张。

见习的太阳枪手强戈

是与瓦恩帕亚对抗的地下组织基鲁多的见习枪手。性格直率，属于还未思考就已经冲上去的类型。手持父亲的遗物，改变阳光的力量来战斗。

灵魂强戈

一强戈通过与光之灵兽合体即可变身称为灵魂强戈。

力量与智慧完美结合 喧哗与实力缺一不可

通过最新的资料，判明了能够供玩家使用的游戏角色，除了强戈以外还有其他角色。而这位十分引人注目的角色，正是系列作品中的超人气角色萨巴塔！他与强戈一样，在经过了从里到外的焕然一新后，用全新的姿态华丽地登场在我们的太阳全新大作中。他的能力与强戈形成了鲜明的对比，武器主要是以长枪、镰刀为主的近战武器构成，而他的能量来自于月亮的光芒。游戏的进程发展到一定程度之后，根据具体战况的不同可以在强戈和萨巴塔之间自由地进行切换。此外值得注意的是，这两位角色有一个共通的特点，那就是在被敌人攻击而受到伤害的时候，这两个人都会逐渐积累起一种被称为转换槽的能量槽，而通过这些槽里的能量他们能够使用强力无比的转换攻击进攻敌人。

NDS	本刊译名：我们的太阳DS（暂定名）			CERO
	KONAMI	价格未定	2006年冬	
动作角色扮演	卡带	版本	人数未定	容量未定

玩家在实际游戏中只需要轻轻地按下选择键，就可以轻松地在强戈和萨巴塔之间进行切换。面对游戏中遇到的不同状况，善加利用风格迥异的两位主人公突破种种难关不断前进吧。

通过两位主角自由切换突破障碍

黑衣神秘剑士萨巴塔

暗黑萨巴塔

一萨巴塔的力量之源来自月光，游戏中的夜晚就是萨巴塔活跃的舞台。

通过转换变身

黑衣剑士登场 朦朦月夜

Sabata

手持暗黑剑瓦纳鲁刚德，在黑夜中猎杀瓦恩帕亚的黑衣剑士。除了一只搭档的猫以外他尽量避开接触其他人。借助月光的力量使用着人类不能掌握的暗黑之力。

↑萨巴塔通过搭档的猫可以转换变身为暗黑萨巴塔。

来突破游戏中的种种难关打倒敌人

《我们的太阳DS（暂定名）》强戈的新冒险开始了。搭载了模拟太阳系统的本作中出现了黑衣剑士撒巴塔，同时追加了大量全新武器。除了远距离的武器太阳枪外，增加了新的近距离武器。比如暗黑镰可以回转攻击周围的敌人、暗黑矛用于突进攻击。以少年强戈为主人公的动作RPG最新作。游戏者可以使用吸收太阳光作为能源的太阳枪和敌人作战。和实际吸收太阳光作为能源的前作不同的是，本作的游戏中搭载了虚拟太阳。真实世界中的天气因素将不再给游戏带来影响。

游戏以太阳与月亮为主题，具备日夜交替以及气候的变化，玩家将使用NDS的触控萤幕与麦克风来释放各种属性攻击，并加入以触控萤幕来操作的3D空战射击游戏模式。游戏中将以卡通动画影片的方式来进行剧情的演出，并请到知名卡通动画制作公司Studio 4℃来担任卡通动画的制作。虚拟太阳带来了游戏中气候变化，虚拟太阳在上屏被表示，变化有早上-白天-傍晚-夜-清晨，在游戏中周期往复变化。虚拟的气候包括温暖湿润气候、沙漠气候、热带雨林气候、亚寒带湿润气候，冰雪气候，总共5种可以变换，不同的气候会对游戏产生影响。《我们的太阳DS（暂定名）》预定今年冬季推出，有兴趣的玩家不妨多留意后续的介绍。



一游戏中除了上述的基本战斗场景外还有类似左图的战舰战斗，在地球周围的大气层附近进行的激烈空战给游戏带来与众不同的感受。















近距离战斗犀利 远距离打击强劲



一萨巴塔的攻击非常强力。

↑强戈的攻击牵制力极强。

两种攻击方式各司其职

带你进入魔幻的世界
挑战惊悚冒险游戏新高度
带来全新视觉冲击
十四年经典再度复活
探询内心隐藏的真相
解开生命和死亡背后的谜团
独自面对未知的危险
置身于无尽的黑暗之中

《鬼屋魔影》系列至今已经发售了四部正统作品。
本作并没有在游戏名中加上序号或者副标题，
而是与第一作的名称完全相同。
再加上两作主人公均为同一个人，
让玩家不由得猜想本作到底与初代有什么样的关系。
也许，这是一部“回归原点”的作品？

本作由Eden Studios负责开发，
这个开发组主要的作品包括《V拉力赛车》系列、《实战赛车》系列等等，
至于动作冒险类游戏并没有相关制作经验。
不过从目前的预告画面中看，
本作的视觉效果颇为优秀，
因此也让很多玩家对它具有了很高的期待度。

ALONE IN THE DARK

X360	本刊译名：鬼屋魔影			RP
	ATARI	价格未定	2007年预定	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定

鬼屋之门

本作的主人公爱德华·卡恩比。熟悉《鬼屋魔影》系列的玩家一定知道，这其实就是初代主人公的名字。但两作的故事背景设定在时间上相差70年，爱德华是如何穿越时空来到现代，在游戏正式面世之前还是一个未解的谜。

延续惊悚冒险类游戏的革命风潮，打造最新鲜的游戏体验

Eden Studios工作组从来不掩饰他们对于《生化危机4》的喜爱之情，因此在他们负责开发的这一部《鬼屋魔影》中，也会融入更多动作游戏的特色，给这个历史悠久的系列带来很多新鲜的元素。在叙事方式上，他们也会采用一种全新的方式，类似于时下流行的《24小时》、《迷失》等电视剧，以大约20－30分钟的流程为一个段落，不断地制造悬念，将剧情逐步推向高潮。



←本作中包含有冒险、解谜、探索、格斗等等各种要素，你需要操纵主角爱德华·卡恩比展示自己矫健的身手。

←游戏的画面表现相当惊人，在XBOX360上也属于一流水准，人物的脸部细节刻画让人印象非常深刻。

七十年后的重逢 故人是否依旧？

体验中心公园一百五十年历史深厚积淀 接受不同文化背景的冲击

本作故事的发生地点是纽约市的中心公园（Central Park）。它并非游戏中的虚构，而是现实世界中纽约著名的景点。中心公园建于19世纪70年代，至今已经有100多年的历史。虽然以“公园”为名，但它并不是一个只有花草树木的游览场所，而堪称一个都市的缩影。它占地340公顷，其中有动物园、剧院、餐馆等各种设施。更重要的是，它还是一个各种文化交汇的中心，各种肤色、信仰、阶层的人都在这里汇集，这无疑为游戏中的冒险提供了丰富的场景环境。主角将在中心公园中四处探索，解开种种谜团，遭遇到各种匪夷所思的事件，甚至揭示关于生命和死亡的真相。虽然开发者对于剧情一直守口如瓶，但从目前的一些资料来看，游戏中可能会涉及有关“异世界”的生物，也许还会有时间和空间的转换。相信Eden Studio能够好好把握这部经典系列游戏的底蕴，在十四年之后为我们带来惊悚冒险游戏的新冲击。



→暴力元素在此类游戏中当然也是不可少的部分。

↓这样恐怖的场景似乎不应该出现在中心公园中，世界到底发生了什么变故？



时间和空间的混乱带来不确定的危机

阴森晦暗的场景是否预示着悲剧？

←阴冷潮湿的房间和锈迹斑斑的铁门，让人马上产生了不寒而栗的感觉。

→看上去已经很久没有人来过的房间，似乎还摆放着某些神秘的用具。

所有谜底都等你揭开

已开启……



职业进化足球饕餮豪门盛宴为当之



足球是整个世界的运动，无论东方西方还是南半球北半球，只要有人类文明存在的地方，就有足球的踪影。哪怕是把橄榄球当作football的美国人，在世界杯到来的时候，也要老老实实地用脚去踢真正的足球。《胜利十一人》系列在东方红透了半边天，而自从进入PS2时代以来，这个游戏的海外版以《职业进化足球》的名义风行欧洲（美版仍然是WE），而今天我们要给大家介绍的，正是即将在XBOX360上发售的欧版PES6，令人激动到热血沸腾的次世代实况足球！





将人们汇聚在绿色激情赛场上

足球的魅力吸引每个真球迷



←昔日默默无闻的阿德里亚诺现在已经成为主心骨，无论在巴西国家队还是在国际米兰队，这位三度转会最后又重归蓝黑军团的足球天才成为当代足球界新生力量的代表人物，KONAMI选择他来做代言人正是时候。

看一看这个角色的护球像不像真的亨利？



→法国队12号亨利带球突破对方防线！XBOX360的机能果然非凡，人物的造型都很真实，果然了得。

↑从另一个角度看亨利带球的动作，游戏中人物的姿势与现实里的真人也很接近，XBOX360的画面果然赞啊！

在2007年创造出新的奇迹

你绝对不是一个人在战斗



→波博斯基运球被阿比达尔一脚断下，加拉斯紧随其后。比赛里配合的动作更加细腻，即使把镜头拉近也可以看得很清楚。

无愧世界第一运动



用最热烈的掌声和喝彩向立下功勋的队员欢呼

↑攻入一球！捷克的队员们在场上庆祝，周围球迷的看台上还有烟火出现，比赛的气氛做得极有感觉。

关于XB360版实况

虽然Winning Eleven系列一直被国内玩家们称为“实况足球”，但是它的准确译名是《胜利十一人》。北美版的WE是PS时代开始发售的，所以与日版的译名相同。而欧洲版则从PS2时代的WE5才开始发售，为了不让欧洲玩家觉得这个系列是连续炒冷饭的作品，KONAMI特意将游戏的名字改成了《职业进化足球》（Pro Evolution Soccer，说实话，笔者觉得还不如不改……），WE的5代就是PES的1代。依此类推，WE10就是PES6。今年以来，PES6的PS2和PC版相继在欧洲发售，PSP和NDS版的PES6也在制作之中。但是最引人注目的，还是这个XBOX360的版本。

目前，在各大主机上推出的体育游戏里，以XBOX360版的画面最精细，人物和环境最接近现实。这也是由XBOX360主机的强大机能决定的。自从这台主机发售之后，EA、2K Games等著名体育游戏大厂纷纷把自己的看家游戏制作在它的上面。在以篮球、棒球和橄榄球为流行风尚的美国，足球游戏的出现显得有些迟到，直到世界杯临近的时候，EA才把FIFA足球做在上面，并且随游戏发售了限定版主机。这对于喜欢足球的玩们来说固然是个好消息，但是XBOX上没有“实况足球”，就似乎总是少了些什么一样。尽管实况系列在XBOX360的市场里处于不利地位，但是KONAMI并没有放弃在次世代主机上制作本游戏的想法。就算XBOX360的日版主机销售惨淡，美国市场足球又不够火，但是欧洲这么大一个足球聚宝盆里如果没有PES的身影，那可就真是KONAMI不对了。就这样，该来的毕竟要来。在国米皇帝的带领下，以《职业进化足球》为名的实况游戏气势汹汹地杀奔欧陆大地而来。意大利、德国、英格兰、法国、荷兰、西班牙、葡萄牙……这些国家的足球游戏爱好者们在经历了世界杯的激情或失意之后，又迎来了一次电玩足球界的豪门盛宴，这对于喜欢实况的玩家门来说的确是一种享受。不只是在欧洲，国内许多喜欢实况的玩家们看到这个消息之后，也同样是心潮澎湃。

不要给你的对手留下任何机会



在如现实一般细致的球场创造属于你自己的辉煌

←门前一搏的镜头也是相当出彩的。捷克队的队长内德维德与身高2米的扬科勒是在乱军中取得突破的希望，但是图拉姆和马克莱莱也不是摆设。

↓看看拉希尔盘球躲开法国队群英的堵截，但是情况绝对不容乐观。

X360	本刊译名：职业进化足球6			3+
	KONAMI	价格未定	发售日期未定	
体育竞技	DVD-ROM	欧版	1－4人	记忆容量未定

由于欧洲人对足球运动更加喜爱的缘故，《职业进化足球》系列比在北美受欢迎。（很遗憾，虽然美版的实况沿用了WE的名号）今年的世界杯结束之后，KONAMI对已经发售的WE10进行修正之后，将在欧洲发售这个游戏的XBOX360版（本游戏的日版和美版将更名为《胜利十一人2007》，明年在次世代平台上推出）。为了取得更好的宣传效果，KONAMI让巴西国脚、有“国米皇帝”之称的阿德里亚诺作为游戏的形象代言人，和去年为前作PES5代言的特里和亨利具有一样的分量。说到《实况》新作在XBOX360上的表现，很多玩友对它抱有很大信心。毕竟是次世代主机，在人物的多边形建模和渲染方面的效果肯定会很出色。当玩家们把镜头拉近的时候，他们看到的将是纤毫毕露的人物形象和更细腻的控球动作。那么本作会不会在操作技巧方面做出新的改进呢？这就要看游戏的制作人是怎么想的了。



哪一位伟大的前辈将在游戏的时刻灵魂附体？



残酷的现实之外是每个球迷的梦

←捷克队主罚任意球，在法国的人墙里可以清晰地看到齐祖的身影。世界杯结束之后，他还继续留在国家队吗？



虽然XBOX360平台的FPS作品质量上乘，但PS3平台也并非没有同类精品，SCEA刚刚公布的这款架空FPS作品《Resistance: Fall of Man》(反抗人类灭绝)便预计将在PS3发售时期跟随发行。这款作品大胆的采用二战刚刚结束的时间段为背景，却将众多科幻要素融入其中，从而突出了超现实主义架空题材的优势。作品本身利用蓝光DVD的超高容量实现了高容量的流程制作，表现效果极为真实的渲染画质更体现出PS3平台强大的硬件实力。□文/大怪

RESISTANCE
FALL OF MAN

经过战争硝烟之后的人类与生化军团之战

《Resistance: Fall of Man》的发行公司为SCEA，但作品实际上是以制作"捷克与拉切特"系列而闻名业界的"Insomniac Games"开发完成。虽然这是"Insomniac Games"第一次进行第一人称视角射击类游戏的开发，但从以往的其推出的作品不难看出，"Insomniac Games"不但在作品中充分体现开发团队的精妙企划，并充分追求硬件表现能力的极限。这些创作风格都十分契合FPS类游戏的开发。本作以1950年二战刚刚结束后的欧洲为战场，剧情叙述了刚刚经历完第二次世界大战，在精神与肉体上都饱受折磨的平民刚刚经历了短暂的和平，便遭受了来路不明，以企图灭绝人类为目标的「合成兽（Chimera）」军团的闪电攻击。大量平民无辜枉死，面对行动作战能力大大高于人类的合成兽，人类第一次处于灭亡的边缘。而我们的主人公则为美国士兵"海尔.尼森"，在游戏中他将与英美联军的战友们联手行动，为了让亚洲与欧洲战线不被合成兽军团攻破，"海尔.尼森"将应用在当时最为先进的武器与合成兽军团奋勇作战。游戏中无论对于数量繁多，面目狰狞的合成兽又或是人类联军的传统作战形态都描绘得十分真实，令玩家有置身战场的感觉。



←刚刚看到这样的开发画面时，相信众多玩家还会认为这是一款与二战相关联的怀旧题材FPS，而实际上本作的剧情会令您大跌眼镜。

落后的武器 勇敢的作战精神



→这种身形方面的落差与游戏所表现出来的文化落差一样令人敏感，游戏中人类联军对合成兽军团的对抗显得那么勉强。

狰狞的外貌 优秀的战斗兵器 类似人类的躯体



→与人类身形相近的人形合成兽外表狰狞可怕，他们与人类过于相似的身体结构是否暗示着幕后的秘密？



←我方武器都为二战时期的真实兵器，但使用反坦克火箭筒这样的武器，合成兽一样难以抵挡。

地面与隧道之战 轻重武器交织



从所未见的人类生存危机 被动环境下不能不战的悲壮

游戏中20世纪中叶特有的怀旧建筑风格，人类联军沿袭二战风格的传统战斗装束与合成兽军团生化兵器般的科幻色彩将形成鲜明反差。由于PS3硬件机能的强大，游戏中特别将当时欧，亚洲战后的摧塌感以写实风格体现。在这个背景环境下突然出现的合成兽军团便更显示出游戏剧本中超现实主义的创作风格，玩家也自然会被这样的文化落差所吸引，从而投入度大大提高。与以往同类型作品力图造就个人英雄主义的传奇英雄所不同，游戏初期从人类军团的武器装备到整体作战气氛的凝造就刻意突出了一种悲壮色彩。合成兽军团的终极作战形态基本上除了面目狰狞之外，整体肢干表现与人类相近，但在肌体运动能力与武器装备上却大大强于人类。游戏中包括主人公在内的英美联军在早期只能使用二次世界大战时期的实弹武器。这种鲜明的武装配置反差加上作品极力渲染的深层恐惧感相结合，反而能让玩家更真切的体会到当人类面对未知生命体的武装威胁时，那种为了种族存亡不能不战的悲壮。同时，利用传统武器击杀合成兽时，这种特有的成就感也是其他同类型作品所不具备的。游戏中将大量出现二次大战中盟军方面的知名武器。而合成兽军团方面的武器装备则着力突出虚构科幻色彩，除了类似人类形态的合成兽之外，游戏中还将出现类似异形状的爬行合成兽，其高机动性高杀伤的特性将会给玩家造成很大的麻烦。但当战斗进程不断推进，主人公通过获得敌方武装也将大大提高作战能力。

PS3	本刊译名：反抗人类灭绝			RP
	SCEA	未定	未定	
第一人称视点射击	蓝光DVD	美版	1-4人(支持网络)	记忆卡容量未定

↓除了地面战场的恢弘博大之外，封闭作战场景追求的是结构的复杂与高密度的作战节奏。

←游戏中对于战争给人类带来的巨大伤害给予了充分描写，甚至在整体画面色度上也突出了这种悲伤气氛。

优秀引擎渲染下的画面 高容量高解析画质的表现

←游戏中将经常出现这样的大规模作战画面，数量如此众多的作战单位在这样细致的战场环境中作战，震撼力十足。

超大的作战场景

从已经公布的这张作战画面可以看出，游戏所出现的作战场景非常丰富。由于游戏风格的反差，同一款FPS游戏中能够出现多种风格的战场将是本作的最大风格。本作的地面作战风格会让玩家回想起传统的二战FPS类作品，而当游戏中出现隧道或合成兽的地下工事时，场景则瞬间转化成为幻想色彩浓郁的FPS场景，风格跨度之大令人称奇。

←近距离渲染效果极为细致，这都依赖于PS3强大的渲染能力。



人形态合成兽

与人类身体结构极为相近的人形合成兽，但在体能等综合作战能力方面大大超过普通人类。更可怕的是，人形合成兽可以操作各种武器作战。

爬行合成兽

外形与异形类似的爬行合成兽，虽然只具备近距离杀伤能力，但移动能力与威力都十分惊人，常多数量出现。

主人公：梅尔.尼森

经过战争洗礼却仍奋不顾身的战斗英雄

曾经在第二次世界大战中获得战斗英雄称号的美军陆战英雄。精通几乎所有陆战用武器，并具有敏锐的战场观察力。虽然战争刚刚结束，但当合成兽军团突然出现并席卷整个欧洲战场后，“海尔.尼森”毅然决定重新投入英美联军，与战友们重新为解救人类灾难而战。当面对合成兽时，“海尔.尼森”表现出了难得的冷静。令他没有想到的是，这场不知源头的战争背后，隐藏着巨大的黑幕……

完全对应PS3平台的对应性开发

本作完全针对PS3的硬件架构进行对应性引擎开发。所以游戏将充分发挥PS3所独有的浮点运算能力与3D图形处理能力，以宽屏幕超高解析度的高清画质刻画出架空欧洲战场等真实场景与合成兽高科技工事的全部风貌。游戏采用物理仿真技术来呈现战斗过程中动作单位与场景单位的互动，不但对于人类与人形合成兽的各个动作表现得极为真实，就连爬行合成兽以及特殊生化单位的行动也表现的极为自然。除了操作主人公实现小规模的作战效果表现之外，作品还将表现出人类联军与合成兽军团的大规模火力冲突，游戏中所同时出现的作战单位之多也将令玩家惊叹。另一方面，由于硬件平台PS3所采用的软件媒体为超大容量的BD蓝光DVD，所以《Resistance：Fall of Man》将实现高达25G的大容量制作，其中不光对于高素质的声光表现有了基础保证，更能够将游戏内容本身扩充的更加丰满。除了单人游戏的剧情模式之外，游戏将支持双人并肩作战的合作闯关模式，一台硬件便可实现的四分屏混战等等。ONLINE模式方面作品可通过PS3国际网络服务平台提供最多40人参与的多人联机对战模式，包括生存模式与团队作战在内的网络作战模式将让本作的乐趣大大增加。

不同风格的作战场景

↓合成兽的作战工事充满了幻想架空特色。



↑从这张图中我们可以了解到人类与合成兽的力量差距。

石假面上围绕波纹之力 大冒险活剧完全得再现

本款作品无论是台词还是游戏的背景，连原作中的笔使都得到了忠实再现，值得玩家注目，绝对是原著FANS的最佳选择。

ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド

PS2	本刊译名：乔乔的奇妙冒险·幽灵血统				CERO B
	BANDAINAMCO	7140日元	2006年10月26日		
动作	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定	

由超级人气漫画家荒木飞吕彦描绘的不朽名作“乔乔的奇妙冒险”终于登上游戏的舞台。这部作品描写的是乔乔与追求鲜血的不死者迪奥间激烈战斗，是整个著名漫画的开山之作。精明的游戏厂商自然不会错过商机，更不会错过这部优秀的漫画作品，因此出品了大量乔乔冒险的作品，而且几乎每款作品都能在众多漫画游戏迷的支持下，获得不错的销量。虽然如此，但却从来没有把经典的初代搬上游戏的世界，在玩家的呼唤下终于圆了所有乔乔迷的美梦。这次登场的本作非常忠实原著，绝对是喜爱乔乔漫画玩家的最佳选择。初次登场的本作更以荒木飞吕彦独特的构图为主题，将原著的独特魅力带给玩家。为了配合使用波纹的特色战斗，本作还使用了超个性的游戏系统。



↑与原作完全一致，乔乔使用波纹之力与吸血鬼化的僵尸战斗。

高尚的灵魂和无双的勇气 乔纳森乔斯达

拥有崇高的精神和不向任何恶势力屈服的青年，以和迪奥相会为契机，卷入了围绕石假面和不死者展开的激烈战斗。

使用波纹之力消灭邪恶僵尸！背负凄惨命运舍身营救爱徒！

战斗中按下叉子键，乔乔可以进行波纹呼吸法，积攒波纹槽，然后消耗波纹槽使用出强力的特殊技能“波纹疾走”，这也是刺穿僵尸身体的唯一方法。在游戏中玩家必须熟练掌握这一系统，才能顺利过关。

按叉子键积攒呼吸槽





波纹槽

←↑积攒波纹槽可以发动“波纹疾走”，而“波纹疾走”的攻击力是根据波纹槽剩余量而变化。

背负凄惨命运之人 谢贝里

乔乔的师傅，在不断修练习得波纹呼吸法。为了营救乔乔在“双头龙之间”拼死战斗，最终英勇牺牲。



←以长距离夸耀的主力战斗技，攻击前按R1键可以提高攻击的威力，使出这招屏幕上电闪雷鸣。

冒险旅途危机伏 铁拳一出鬼哭神号！



熟练掌握波纹攻击法

回転ズームパンチ

TIME 17.85

↑以寡敌众的好办法，大力攻击地面产生地面波纹，周围的敌人全部遭受打击，损失大量体力。

←一边旋转一边发出铁拳攻击，攻击范围远大于通常攻击。

勇士以一敌百 神拳无敌地动天惊

乔乔大冒险 再现原著魅力



↑无论是人物的造型设计还是任务的对白，完全都是忠实原著，迪奥是本系列的反面角色，一切的罪恶都是因他而起。

乔斯达一家的宿敌 **迪奥**

乔斯达一家的养子。利用石假面得到了不死的肉身。在原著第三部中复活，与乔纳森乔斯达的孙子空条承太郎进行了一场生死决斗。

“乔乔奇妙冒险”的奇妙世界



满载危机与谜题！

漫画家荒木飞吕彦的代表作品，自从1987年开始连载以来，以独特的绘画手法、奇幻的世界观和精彩感人的故事情节得到了无数FANS的支持，而且在二十年间，不断培养出了新的乔乔FAN。第一部和第二部作品描写得到波纹之力的主人公与不死身敌人间的战斗，第三部以后则是描写可以使精神力具体化的登场人物间的战斗。最新的系列作品乔乔第七部现在还在漫画杂志连载中。

战斗危机四伏，觉醒特技解难 灵活掌握方法，轻松消灭敌人

将敌人打倒或者是连续攻击敌人并且命中，都可使必杀槽逐渐上升。当必杀槽上升到最大时，按下R2键，旋转右摇杆儿便可以发动觉醒技。如果操作成功，玩家可以向敌人发出超强力的攻击。因此在游戏中如何快速积蓄必杀槽和选择恰当的时机使用，都值得玩家认真考虑。



←觉醒技就算发动失败，一样给予敌人伤害。

↓面对身材魁梧的敌人，乔乔毫不示弱。

觉醒!!

ふるえるぞハート！

燃えつきるほどヒート！

山吹き色の波紋疾走!!

第1部的物语 忠实再现!!

游戏的流程如右所示，从迪奥成为乔纳斯家的养子的第一话开始，直到不倒的迪奥以头颅的姿态向乔乔再度袭来结束，完整地再现了原作故事。

游戏流程

1 故事（事件）

2 舞台（战斗）

3 重要事件

根据舞台在特殊条件下进行的战斗。千万不要畏惧，全力战斗吧！

4 结束画面后进行下章游戏

灵活使用战斗技能

在连续攻击中按下叉子键，可以使出特殊技能，在使用该特殊技能后可以在一定时间内使时间静止，并且可以回复波纹槽和体力。另外根据决定使用的特殊技能种类不同，还可以提高防御力和攻击力，此外还可以得到各种各样的附加效果。遇到非常棘手的敌人时候，玩家还可以配合使用觉醒技，利用觉醒技发动失败也可以给予周围敌人伤害的特点，快速消灭敌人。特殊的战斗技能可以补充波纹槽更让战斗变得相对轻松。



←在面对大量敌人时或者是想快速解决战斗的时候，玩家使用提高速度的技能会使主人公速度大幅度上升，对战斗有很大的帮助。



↑使用荒木飞吕彦描绘的独特构图，制作出了崭新的本款作品，一定可以让乔乔的冒险之旅越走越远。

热血战斗不忘特殊技能 种类不同附加效果也不同

在战斗中玩家一定要经常使用特殊技能，利用它回复体力积攒波纹槽，还要活用那些附加效果才能轻松地将敌人消灭。遭遇到高体力的敌人时候，玩家可以利用特殊技能的附加效果提升自己的攻击力，快速将敌人消灭。而遇到那些高攻击的敌人时，玩家则必须使用特殊技能的附加效果提升自己的防御力，免得被敌人秒杀。

→图中就是以高攻击著称的敌人，不提升自己的防御将陷入苦战。





←大幅提高自己的攻击力，以最快的速度消灭敌人。

攻击力上升



【点评人:北斗】





间谍猎手·无处可逃

《间谍猎手》系列的最新作，这次开发商特别请到了在摔跤界以及影视界双栖的当红明星THE ROCK作为主角的形象设计原型，此举足以为游戏吸引到许多新的玩家。作为一款"赛车动作"类型的游戏，本作除了普通的动作射击要素之外，还有大量需要驾车大战的精彩戏份，游戏中穿插了大量好莱坞电影风格的动画片断，绝对会让人看得热血沸腾的。

PS2	游戏原名：Spy Hunter: Nowhere to Run			
	Midway Games	39.99美元	2006.09.05	
赛车动作	DVD-ROM	美版	1人	57K

WWE最红明星巨石强森引爆震撼视觉冲击 驾驶飞车在水陆空三界展开激情生死追逐

作为一款暴走类型的游戏，《间谍猎手》系列自上个世纪八十年代在街机平台发售以来就获得了不错的口碑，在系列作品中，玩家可以驾驶自己的梦幻战车在陆路和水路竞速驰骋。后来本系列的后续几款作品每次推出风格都会有着不小的变化，制作方先后转向摩托车和赛艇领域，可以说在游戏类型方面并没有一个比较稳定的定式。这次的最新作"无处可逃"中不仅将暴走竞技提升到了一个新的高度，更是加入了大量的第三人称动作要素，这点可以说是与以往作品最大的不同之处。本作的游戏内容大多取材自电影《勇闯夺命岛》，游戏在赛车与动作部分的比例大致是各占到了百分之五十左右，可以说是一个不错的新尝试，这也是为什么官方将游戏的类型定义为"赛车动作"的主要原因所在。

值得一提的是，本作还将由著名导演吴宇森和摔跤影视双栖明星THE ROCK共同打造同名电影，游戏中主角ALEX的形象就是完全根据THE ROCK来设计的。游戏中，作为对THE ROCK个性的展现，除了外形上的相似之外，还有他在WWE摔跤界最为出名的几大招牌动作：也就是近身肉搏时先按三角键蓄力攻击将敌人硬直后再接四个按键中的随便一个，每一个按键都对应一种终结技的使出，终结技不但画面表现魄力十足，而且威力更是出奇的强大，可以说但凡是中了终结技的全部敌方非BOSS级角色，全部都是一招毙命！这个设定可以说是将THE ROCK作为顶尖摔跤手的超强悍实力充分表现了出来，相信THE ROCK的加入会给本作吸引到更多的玩家。在游戏中穿插了大量的剧情动画，从动画中我们可以明显地看到好莱坞式的镜头运用和情节设计，许多场景在激烈程度上可以说是极为火爆，让坐在电视机前的我们大呼痛快刺激！可以说是本作的亮点之一。

游戏剧情方面倒是没有太多的亮点，主要讲述的无非就是一个名叫NOSTRA的恐怖组织正在研制一种神秘的高科技以图控制整个世界，于是IES调查局的探员ALEX DECKER奉命深入虎穴弄清内幕，我们的英雄一路上使出浑身解数大开杀戒突破了众多敌人们的重重阻挠，并最终完成了历史使命……实在是一个相当老套的好莱坞式剧情套路，本来唯一可能作为亮点的KARIN的背叛，其上的着墨也甚少，可以看出来，剧情在本作中的作用不过是串连游戏的绳子而已，游戏的重点还是放在了动作和驾驶上。



主角的近身攻击力绝对是压倒性的强悍

火爆的驾车战一直就是本系列的卖点所在，本作虽然是动作和驾驶的分量五五分成，只不过动作要素方面除了THE ROCK的终结技之外并没有太多的亮点，反而是爽快的驾车战给人以极其流畅爽快的感觉。特别要说明的是，主角的爱车可不仅仅是只能在地上开，水里游、天上飞，可谓无所不能，而且可以随时自动进行切换，而且游戏中有驾车战的情节部分不是逃亡就是追击敌人，所以节奏方面也是相当的紧凑，再加上车上配备的强大火力，可以说场面上是相当的火爆喧嚣，非常过瘾！在战车对抗方面，同以前的街机游戏一样，我们可以铺设专门的铁钉在路上，从而给对手造成致命打击。另外，车上还装备有一款多目标打击武器，能够同时对付多个敌人，这样通常能够起到先发制人的效果。对敌实施多目标攻击系统下，玩家需要在有限的时间内尽量多的锁定多个目标，从而给多个敌人以猛烈的火力攻击。除了驾车之外，有的情节中还需要玩家驾驶小巧的摩托车，这往往是发生在阴暗狭长的隧道里，高速行驶的同时还需要躲避隧道里众多的路障，利用L1加速侧滑贴地穿过红色路障的技巧还是颇为爽快的。由于本作中加入了慢镜头效果的运用，所以在驾车战时的精彩处，系统往往会自动进行慢镜头切换，将震撼的炸裂效果更加清晰的展现在我们面前。

体力可自动回复系统是本作的一项特色，在游戏中当玩家被敌人攻击后左上方的血槽就会变成红色闪烁状态并开始减血，但是在减血的时候并不是直接就减掉的，受攻击后即将消失的血格会先变成半透明的虚影状态，只要这格半透明的血格没有马上继续被敌人攻击的话过一小段时间之后还会自动回复回来的。这个体力自动回复系统在游戏中的作用还是比较大的，一定要灵活运用。此外，BOSS战是本作的另外一大特色，虽然BOSS战的次数并不多，但几乎每场BOSS战的方法都还是有点意思的：例如对付狙击手ZORA需要用枪射击其站立平台处下面的装置引发爆炸，对自动机枪战时需要先拉开场景中所有的开关进行充电、利用电能攻击破处其无敌防御后才能攻击，对MARDUK战时则是射击上方不断被传送的箱子砸他才行等等。尽管如果从纯动作游戏的角度来看，其实还有许多其他作品在BOSS战打法技巧上花费的心思要更多效果也更好，不过像本作这种本质上还是以驾车时的火爆感为卖点的游戏能够想到这些并且取得一定成绩已经比较难能可贵了。喜欢THE ROCK以及火爆车战的朋友肯定能在本作中得到一份意外的惊喜！

B

【点评人/龙马】本作除了普通的动作射击要素之外，还有大量需要驾车大战的精彩情节，游戏中穿插了大量好莱坞电影风格的电影片断，绝对会让人看到热血沸腾。游戏中对THE ROCK个性的展现，除了外形上的相似之外，还有他在WWE中最为出名的几大招牌动作。如果是熟悉摔跤界的朋友们一定能感觉到原汁原味，可以说是极为火爆，让玩家大呼痛快刺激！这是本作的亮点之一。而火爆的驾车战一直就是本系列的卖点，特别是本作爽快的驾车战斗带给人以极其流畅爽快的感觉。如果是喜欢欧美风格游戏的玩家，我推荐您尝试一下本作中火爆的终结技和飞车大战。

B

【点评人/猴子】《间谍猎手》的同名电影正在由吴宇森大导拍摄中，不知道这部游戏在策划的时候是不是已经考虑到电影版的影响，整个游戏的过程中有好多部分采用的镜头带有吴氏风格的电影效果。主人公名义上是和Snake一样秘密潜入敌人基地的特工，但是实际上玩家在游戏的过程中根本不必顾虑被敌人发现，因为主角的"摔跤"技术一流，还可以将敌人举起来摔死或者折断脖子，这样看来这个游戏倒有点真人快打的色彩了，不愧是MIDWAY的作品。游戏中的视角和操作感方面是让人不满意的地方。好在游戏的整体爽快感还是很足的。



B

【点评人/荇菜】本作对于喜欢动作游戏的玩家来说可算是一款相当叫卖的作品。它不仅加盟了WWE摔跤界巨星THE ROCK，而且还有大师级电影导演吴宇森来帮助后期制作，真可以说是兴师动众了。本作中的剧情方面还是好莱坞的老一套，所以各位玩家还是不要太过期望。不过游戏中的格斗场面还是非常酷的，尤其是动作方面还加入了THE ROCK在WWE里的几个招牌动作，熟悉WWE的玩家看上去会觉得非常亲切。当然，本作的重头戏还要说是飙车场面，其火爆的碰撞，疯狂的速度都可以令每个玩家都深陷其中。在紧张压抑的工作或学习的一天后不妨在游戏中发泄一下。

B

游戏每关完成后会根据玩家的表现从低到高依次给予RECRUIT、OPERATIVE和SPY HUNTER的等级评价。

【点评人:雪飞】





梦幻之星宇宙

梦幻之星系列不但在日本受到很多玩家支持，也是我国玩家非常熟悉的作品，甚至还有很多我国玩家为了享受这款游戏的乐趣特意上网。早在很多年以前，就经常可以听到周围的玩家在讨论梦幻之星游戏，这次上市的本作不但可以联网游戏，还可以进行单机版本的角色扮演游戏。由于我国玩家上网人数相对较少，因此本文主要评论单机版本的游戏。

PS2	游戏原名：ファンタシ－スタ－ ユニバ－ス			CERO B
	SEGA	7140日元	2006年8月30日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	单机1人	235KB

四大种族并存，协力对抗外星怪物
神勇少年成长，舍身取义拯救世界

本作的单机版游戏制作得也比较出色，进行游戏时玩家可以明显感觉到这一系列作品的成长，但其中也稍微存在一些不足之处。游戏的画面相对精致，可以从人物的表情变化感觉到主人公内心的变化。游戏世界中的各个星球更是规模宏大，每个星球都有自己的特色，充分突出了宇宙这一主题。音乐也与战斗场景非常吻合，让玩家可以产生一种身临其境的感觉。本作中还有几个不错的小游戏，可以让玩家换一下脑子，及时调整玩家的游戏心情，尤其是其中驾驶快艇的小游戏，更能让玩家享受一下水上狂奔的乐趣。多种武器配合上职业的特点，让所有的玩家都可以锻炼出自己特有的个性人物。主人公可以装备三组武器，更可以让玩家面对不同的敌人选择最合适的攻击方法，很大程度上为游戏增添了变化，不会让玩家觉得枯燥和乏味。合成的设定虽然比较复杂，玩家想合成一样物品都要收集到大量素材，但却不会让玩家觉得郁闷，因为在完成剧情任务的时候，玩家便可以收集到大量优秀的素材，还可以使用金钱购买到一些必须的素材。

虽然是单机版游戏，玩家一样可以让自己的主人公转换职业，还可以装备自己喜欢使用的武器。游戏中职业等级设定非常巧妙，职业经验值是根据任务完成情况不同而提高，这样既可让那些喜欢挑战的玩家得到挑战的成就感和实惠，也可以让一般玩家通过多完成任务来提高自己的职业级别。满级10级的设定可以让玩家在较短时间内达到满级，还可以让主人公多锻炼几个职业，享受到更为完整的游戏。穿越场景开门则可以说是本作的另一个绝妙的设定，玩家必须消灭特定的怪物才能得到钥匙，打开拦路的大门才能继续前进，这样便间接地迫使玩家消灭怪物达到练级的目的，而且不会让玩家觉得枯燥和郁闷。

由于本作单机版的系统与网络版基本一致，因此出现了一些相对不合理的设定，这些设定在网络版游戏中出现绝对是无可厚非，但是出现在单机版中，则为玩家带了一些不便。首先是同伴的智商过低，在紧张激烈的战斗中，玩家经常可以看见面对怪物的攻击同伴们站在原地一动不动，老老实实地损失自己的体力；对眼前的敌人毫不理睬与玩家控制的主人公寸步不离；在整个队伍明显体力不足时，那些会使用回复魔法的同伴用物理攻击跟敌人拼命，但在大家体力只损失一点点的时候，这些同伴却在拼命地使用魔法。如果将这些同伴换成是玩家，相信没人会这样胡来，如果在网络中碰到这样的同伴，恐怕大家都会立刻将其驱逐出队，但是在单机版中，玩家却必须一直忍受着同伴可气又好笑的奇怪举动。也许是因为同伴的智商问题，本作的BOSS战比其他的角色扮演游戏难度要低上很多，很多场BOSS战都非常简单，甚至有些BOSS战的难度要低于杂兵战，会让人觉得很不过瘾。其次整个游戏的商店区分过细，玩家想替换一下道具装备要连跑好几个商店，大大浪费了游戏的时间。如果是网络版游戏，厂商这样的设定即可避免同一场景人数拥挤导致网络阻塞，又可以延长玩家的游戏时间，但在单机版中，这样的设定明显是毫无意义。

第三单机版游戏中，在和多名敌人战斗时，会出现不同程度的卡机现象，虽然这只是非常短暂的一瞬间，但如果在网络游戏时出现，肯定会大大影响玩家的游戏心情，在单机游戏中出现更是会让玩家异常伤心。



—主人公隆重出场。



—奇幻广阔的游戏世界。

第四本作的杂兵战难度变化过于突然，前面一章还可以轻松消灭挡路的杂兵，打BOSS也毫不费力，下一章就很有可能在初期就被敌人杂兵杀害。虽然可以替换不同的武器或者职业来应对变化，但是对于初次进行游戏的玩家，恐怕只能是想到疯狂练级别。尤其是最后一章的杂兵，几乎每一个场景玩家都要砍上半天才能取得胜利，而最后的BOSS战却用不了多长时间便可以轻松完成。虽然如此但是战斗的整体难度还是偏低，玩家只要装备上优秀的武器准备好充足的药品，只凭借耐心便可以轻松过关，这样便很难提起玩家进行二周目的兴趣。

最后本作的单机版游戏剧情比较苍白，主人公的成长交代非常简单，一个一直仇视自己父亲的少年在正常情况下绝对不会那么简单地原谅父亲理解父亲，更不可能那样草率地从事自己最仇恨的职业；游戏中出现的大反派马加西毫无性格，只是因为剧情需要反派才成为反派，根本就没有自己的特点，也没有交代他执迷不悟一错到底的理由，玩家只能强行联想为是因为种族仇恨；被绑架的一百多名科学家也没给玩家一个交代，没人知道他们最后是死是活。不过美女大姐玛雅和科教授的感情虽然没做什么正面的描写，但却能让玩家从玛雅语言的改变以及两人的微妙表情感觉到二人之间的情深义重，只可惜最后科教授的临终表白显得比较生硬。

B



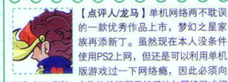
【点评人/唯夜】梦幻之星单机版游戏虽然是单人游戏，但跟网络游戏差别不大，只缺少了玩家之间的交流。不过厂商也注意到了这点，特意在战斗中制作了玩家和同伴间的交谈，在主人公一人奔跑到远方时，同伴们还询问玩家身在何方，使整个游戏更为接近网络游戏。可惜的是游戏中的同伴智能实在是让人郁闷，该干什么的时候不干什么，不该干什么的时候却偏要干什么！本作中的职业、武器、合成系统等相辅相成，独立存在并互相影响，大大增添了游戏的耐玩性和趣味性。如果本作能在人物性格描写方面多下些工夫，相信一定能成为一款单机网络双经典的优秀作品。

B



【点评人/小沛】梦幻之星绝对算得上是家用机上相当著名的一款作品，虽然现在国内上网条件比较苛刻，但依然有不少玩家排除万难也要联网游戏，可见本系列的独特魅力。本作的单机版使那些没有条件上网的玩家也可以享受到这一知名系列游戏特有的乐趣，还可以为厂商吸引更多的玩家成为系列FANS，可以说是一举两得。本作的网络版游戏绝对算得上是精品，单机版游戏也相当优秀，可惜存在着一些不足之处，比如说同伴智力低下行为举止让人欲哭无泪，游戏流程较短并且剧情比较苍白，正面人物和反派的性格描写不足等等。虽然如此，本作的单机版游戏仍然非常值得一玩。

B



【点评人/龙马】单机网络两不耽误的一款优秀作品上市，梦幻之星家族再添新丁。虽然现在本人没条件使用PS2上网，但还是可以利用单机版游戏过一下网络瘾，因此必须向厂商表示感谢。本作的单机版虽然系统与网络游戏相同，但是却不像一般网络游戏那样强调锻炼级别和挣钱，而是能让玩家在相对轻松的环境下进行游戏。除了剧情任务以外，本作中还有多种自由任务，玩家可以根据自己的等级完成合适的任务，既可以挣钱得道具又可以提升人物级别和职业级别。另外本作的BOSS战难度不高但不失乐趣，就算是初次接触这一系列的玩家一样可以轻松过关。

A

虽然在商店中可以购买提高武器性能的物品，但是建议玩家还是自己合成这些物品，因为合成的附加数值较高。

【点评人:荇菜】





圣徒的争斗

《横行霸道》的成功对欧美游戏界产生的影响力是巨大的，它不但带来了一个个销量奇迹，也带来了众多的模仿作品。可惜的是，这些作品大多质量低劣，根本无法与《横行霸道》相提并论。从这个意义上讲，《圣徒的争斗》已经可以称得上是一部成功的作品了。至少它对《横行霸道》模仿得有板有眼，甚至还有一些自己的亮点，这实在是难能可贵的。

X360	游戏原名：SAINTS ROW			
	THQ	59.99美元	2006.8.29	
动作	DVD-ROM	美版	1-12人	4M

抄袭固然不是什么值得赞许的行为，不过也有人认为“天下文章一大抄，看你会抄不会抄”。从某个角度来看，这种说法之中也有一定的道理。所谓千古文章，无论是思想、内涵，还是结构、形式，往往都已经在前人的作品中有过表述，有些甚至已经成为了标准或者定式，留给后人创新的余地并不多。而所谓“会抄”，指的就是你在前人的基础上加以发展，将你自己独有的见解融会贯通，这样作出来的便是好文章。反之，如果你“不会抄”，一味地模仿前人、不思进取，甚至画虎不成反类犬，那就成了笑柄了。

做文章如此，做游戏其实也一样。GTA（《横行霸道》）系列的高度自不必说，它代表了人们在游戏中追求真实感、自由度的最高成就，通过虚拟的游戏来折射出现实的社会现象，在欧美乃至世界范围之内都已经超出了游戏的范畴，成为一个重要的文化符号。而它在画面、音乐、系统设计和其它很多方面，也都堪称标杆性质的杰作。自三代以后系列各作动辄以千万计的销量，更是无人可及。从这个意义上来讲，它就是游戏界中的“前者”，是其他游戏模仿的对象。在催生了一大批模仿作品的同时，GTA也给后来者留下了一个难题：站在如此高的起点上，怎样才能有所突破、有所超越呢？遗憾的是，还从来没有哪部游戏做到过这一点。它们大都只是想借着GTA的名声来分一杯羹，而自身的素质则完全无法与GTA相比。因此，在最初看到《圣徒的争斗》的预告画面时，也不由得让人产生了一丝怀疑：这会不会又是一个劣质的仿制品呢？不过，经过亲手试玩之后，这种疑虑便很快被打消了。公正地说，《圣徒的争斗》绝对可以称之为“GTA仿制品中的佼佼者”。虽然不能说它已经超过了GTA的水准，但是它的整体素质已经与GTA颇为接近，甚至在某些细节方面还有高出GTA一筹的表现，比起其它同类游戏来更是不可同日而语。GTA系列的正统续作还要等到明年才能与玩家们见面，在此之前《圣徒的争斗》完全可以充当一个合格的“替补”，为GTA类型游戏的爱好者们填补这段时间的空白。

从表面上看起来，《圣徒的争斗》对GTA的模仿可谓是做足了工夫。除了借助于次世代主机的机能，将游戏的画面表现提升了一个档次之外，《圣徒的争斗》在很多方面与GTA如出一辙。例如游戏中的小地图，一眼看上去简直就是GTA的翻版。游戏系统方面也有很多是直接套用了GTA的模式。连剧情和流程都与GTA相仿：玩家扮演黑社会中的一个小混混，通过不断地完成任务来提高自己在帮派中的地位，并且与敌对帮派火并，夺取对手的地盘。当然，在这个过程中少不了与警察周旋。具体的游戏方法也和GTA一样，除了动作、射击之外，驾驶汽车的成分占据了很大的比重（由此可见汽车文化在欧美人的心中是多么的根深蒂固）。游戏中的对白同样是地道的美国地下社会的用语，极具口语化色彩。

暴力，黑帮，是这一类游戏中必不可少的主题，也引起了众多争议。

不过除了这众多相同点之外，《圣徒的争斗》也具有自己的一些特色。例如游戏开始的时候你可以自己设置主角的形象，而且选项极其丰富，几乎能够组合出无限种外形。当然，你可以认为类似的系统只是硬件机能提升所带来的必然变化，并不能算是游戏制作者的功劳，但是类似于允许你在地图上做出标记、方便地指示你的前进路线这样的颇为人性化的小细节，就不能不说是制作者的用心了。

游戏的主线流程分成数条线路，每一条线路种都包含十个左右的任务。你可以自由选择每条任务的完成顺序：可以先集中精力完成其中一条，也可以在各条线路之间交替选择。但不管怎么说，你必须将所有的线路全部完成，才能通往最后的结局，而这至少需要花费你二十个小时左右的时间。一个可能会引起争议的设置是“声望”系统。简而言之，当你的声望不够的时候，你是不能直接去进行主线任务的。要想提升你的声望，你就必须先去做支线任务。而当你完成一个主线任务之后，你的声望又会下降——这么说或许有点奇怪，但游戏的设计确实如此。或者换一种说法，是你用声望来“交换”进行主线任务的权力。也就是说，游戏“逼迫”你不断去完成一些支线任务，才能积累声望将主线剧情推动发展下去。相比之下GTA系列中的支线任务基本上是自由选择的，你完全可以毫不理会支线任务，而将主线剧情一直进行到底。因此，有些玩家可能会认为《圣徒的争斗》中这种设计没有体现“自由度”的精神。但是从好的方面来看，游戏中的支线任务大都设计得非常有意思，你并不会后悔花时间在它们上面。而且你也并不需要做完所有的支线任务，只要完成其中的一小部分，就能够获取足够的声望来进行主线了。当然，如果你有兴趣的话，你也可以挑战支线任务100%完成度——其中有不少的难度可是非常高的！此外，作为XBOX360的游戏，《圣徒的争斗》还提供了支持XBOX Live，最高可允许12人游戏的联机模式。联机模式中提供了数种游戏方式，例如死亡竞赛等等。虽然这些方式中并没有什么新鲜的要素，但是在一个庞大的虚拟都市中进行这样的游戏，也能带来不一样的感觉。

总的说来，《圣徒》的水准足以让人满意。它并不是什么划时代的作品，但它至少为玩家们提供了与GTA系列不相上下的乐趣。无论是画面、音乐、剧情还是游戏性，它都达到了较高的水平，美式动作游戏的爱好者们不妨亲身体验一下这款佳作！

B

【点评人/风林】在次世代GTA没有推出前的最佳替代品。本作很准的抓到了GTA类游戏的乐趣所在，比较之前退出的大量模仿类游戏，它不仅模仿得形神兼备，而且在系统上也有着自己独特的要素存在。游戏中的任务设定还算有趣，但远没有GTA来得丰富，不过从现实借鉴的角度看，“圣徒”大部分设定算比较靠谱，更像一场真实的黑帮之战。随着GTA同类游戏大量的推出，不局限在画面，而更多在系统上下工夫才能保证销量，否则这类以模仿混饭吃的产品，实在难以创造出属于自己的光明未来。顺便提个建议，下一作希望可以把加入性别选择，相信乐趣会大大增加。

B

【点评人/雪飞】编辑部中不少人对这个游戏试玩之后都给出了不错的评价，认为它是继GTA之后的又一款经典美式游戏作品，不过本魔王却持有不同意见。其实倒不是说游戏做得很烂，但是为什么一定要选用黑帮题材呢？难道一提到“自由度”，就免不了烧杀抢掠、为非作歹么？这不仅仅容易对青少年造成不良影响，而且大家一窝蜂地都做此类题材，也带来了“审美疲劳”。希望今后游戏厂商能够把思路开拓宽广一些，在题材选择方面能够做到更加丰富多彩，不要光顾着打打杀杀了……此外，个人认为游戏的节奏控制也有点问题，难度起伏过大，有些让人不爽。

C

【点评人/大怪】《横行霸道》的正统续作还要过很长一段时间才能推出，除了掌机版本的《横行霸道》之外，THQ又为我们带来了这款《圣徒的争斗》，实在是美式游戏爱好者的福音。这款作品可谓是“有样学样”，把《横行霸道》学了个有九成相似。缺乏原创性可能会遭到一些玩家的诟病，但是大怪认为能够做到这种程度已经是相当了不起的了，毕竟《横行霸道》的品质不是说超过就能超过的。而且本作借助XBOX360的机能，取得了非常优秀的画面效果，对于火光和爆炸的表现颇具震撼效果，尤其让人印象深刻，让你沉浸在黑帮的激烈火并中难以自拔！

A

在游戏中使用作弊码的话会导致无法获得游戏成就，因此请大家慎用！





作为一款以改装赛车为主的赛车游戏本作可供改造的地方十分充足，从外观上的细节到液氮加速应有尽有。也有众多的车队可供玩家挑战，另外要一提的是东京的夜景在XBOX360的渲染下也是格外迷人。 □文/龙马

X360	本刊译名：首都高赛车X			
	元气	6999日元	2006.07.27	CERO B
赛车竞技	DVD-ROM	日版	1-2人	180KB



由于本作的隐藏车手关系到最终的结局，而很多隐藏车手的出现条件又很苛刻，因此可以在开始有计划地进行游戏，比如先赚钱以让需要1000万CP的车手出现，之后再买几特定的车，隐藏车手都出现后再卖掉。

游戏的最终目的是击倒"迅帝"，而为了取得与其交战的资格就必须击败其他的所有车手。而如果能以最短的路线击败各个BOSS则可以取得更多的CP来强化自己的爱车，这样对战一些普通车手时也会更加轻松。

STAGE1 熟悉游戏的舞台

根据时间带的不同，BOSS也各不相同，在下面的4个车队中，只要击败其中3个的队长各个时间带的BOSS就会出现，不过需要注意的是如果自己的车子能力太低BOSS战必定会陷入苦战，因此可以在达成BOSS的出现条件之前先去击败别的时段的车队，借以增强自己车辆的能力。

STAGE1 NIGHT	STAGE1 MIDNIGHT	STAGE1 DAYBREAK
ROLLING GUY	FRESH MARKET	DESIRE
CHANGING	CAT×CAT	FAMILY BUSINESS
SPEED PKANET	PHASE X	COOL ENERGY
M_O_E	MAX RACING	TWISTER



↑游戏中的改造分位置和级别，应慎重选择。



↓在道路选择上也是很重要的。

STAGE4 最后的劲敌

终于来到了最后一关，把四条线路上的所有队伍全打败再放倒出现的BOSS，在整个游戏的最终BOSS讯帝就会出现在代代木的PA。尽量把自己的车子改造得强一点吧，之后就看你的技术和运气了。

STAGE2 新环状上的死斗

通过前一关就会来到以新环状为主舞台的STAGE2，如果觉得和对手在马力上有太大差距的话，以芝浦PA为中心展开比赛会更容易取胜，和前一关一样，战胜四个队伍中的三个就会迎来这一时段的BOSS。

STAGE2 NIGHT	STAGE2 MIDNIGHT	STAGE2 DAYBREAK
R.GANGS	FAR AWAY	STRONG FORMATION
RACING STORM	DANJI	SECOND CHANCE
CUPID ARROWS	RED POLLUTION	ROAD CONCERTO
SS LIMITED	OBORO	A.S.F

STAGE3 全部舞台的登场

在这一关必须击败到此为止出现的所有对手。C1线和新环状两条线路各会出现一个BOSS，和时间段无关，只要击败六个队伍中的四个就会出现，而涉谷线和新宿线只需要击败特定队伍的队长就会出现BOSS战。而且要注意的是到了这一步BOSS的实力是相当惊人的，车子不够好的话还是多跑跑别的比赛赚点钱，一定要最好万全的准备再挑战。

3号涉谷线	4号新宿线
THE BONE	Urban Stars

C1		新环状	
NIGHT	TRI EDGE The Pleiades	NIGHT	ANOTHER STAR TOP LEVEL
MID NIGHT	RINGS 2Limit	MID NIGHT	SECRET CODE Be Legned
DAY BREAK	BLOOD TEARS FREEDOM LIGHT	DAY BREAK	Juicy Heaven Aquarium

除了通常的对手，还有许多隐藏车手。而且如果不击败所有的隐藏车手是不会出现真正的结局。而且在对决中如果出现分支时如果跟丢了比赛则算做平局，因此下表中不光列出了所有出现条件，也列出了他们会跑的主方向。

主跑道	车手名	出现的状态	出现条件
C1	ガレ-ジハルオ	代代木	全部チュ-ニングパ-ツ(调整部件(在一级以上
C1	ロンリ-ウルフ	汐留	100战以上
C1	カミカゼ晃司	巡回	每3天出现一次
C1	不死身の道化师	巡回	水曜日　帖有バイナル（帖图）
C1	サイレントトバ-バリアン	京桥	搭乘4门客车
C1	ロンリ-グマスタ-	巡回	使用"ロンリ-グ野郎0号"的强化车型
C1	マスタ-ポジション	巡回	和CAT×CAT对战时出现
C1	イエロ-デスペラ-ド	巡回	搭乘行驶オド-メ-タ-(里程表)不满200公里的车
C1	ツッコミブレイカ-	巡回	战胜白银的贵公子后装上イルミネ-ション(彩灯)
C1	キュ-ティ-ヒップ	汐留	搭乘没有装尾翼的车
C1	ブラッティマリ-	巡回	改换喇叭的声音
C1	湘南アフエア-	巡回	在木曜日搭乘RE
3号	ホ-ブレスホ-ム	涉谷	进行过3次以涉古入口为起点的比赛
3号	凤仙花エタニティ	巡回	月曜日出现
3号	焦躁の迅姫	涉谷	搭乘トリップ-メ-タ-(单次里程表)不满20公里的车
3号	钢の三角定规	巡回	日期是5的倍数时搭乘三菱的车。
3号	シエパ-ド猫泽	巡回	比赛被取消两次
3号	ラズベリ-キッズ	涉谷	装备カ-ボンボンネット（碳素引擎盖）
3号	クラフトマン真锅	巡回	火曜日并且改造过エアロ
3号	真夜中の银狼	巡回	日期是10的倍数时搭乘90年代的车
3号	下北泽2000CC	巡回	土曜日和日曜日
3号	イリュ-ジョンB	巡回	金曜日并且调整过テ-ルランプ（尾灯）
新环	无知の知	辰巳	搭乘强化车型
新环	ワイルドハ-ツ	芝浦	100胜以上
新环	孤独なニヒリスト	巡回	从有明切出
新环	假面のエトランゼ	巡回	有数字"2"的日子装有ガルウイング(上下开门)
新环	限界のエレジ-	辰巳	把车的高度降到极限
新环	ジエットスケ-タ-	巡回	日期是4的倍数 装有液氮加速
新环	マッドファット	巡回	游戏开始90天
新环	テクニシャン小野	芝浦	时间最长的比赛在时间在两分钟以上
新环	十斩りギャンブラ-	巡回	天数的各个位数之和为9的日子
新环	绿の野生儿	巡回	搭乘なにわ（浪速）车牌的车
新环	アンバランス石井	巡回	前后装有不同的轮胎
新环	フリ-トウリ-	芝浦	装有普通排气管
4号	狼の镇魂歌	巡回	搭乘所有部分都是普通的车辆
4号	モスキ-トレモン	巡回	卖过两次车以上
4号	アイアンレ-サ-	巡回	把背景音乐关掉
4号	キング　オブ　エデン	巡回	搭乘总里程表在100公里以下的RX-8
4号	忠节の骑士	代代木	总里程表在1000公里以上。
4号	ジエントルレイン	巡回	对车体进行最大限度的调整
4号	ラストフライト	巡回	距离最短的比赛低于5公里
4号	横羽の重爆击机	代代木	搭乘400PS以上的车
4号	クライ　ベイビ-	代代木	搭乘使用タ-ボ（涡轮增压）的车辆
4号	スト-キングハンマ-	巡回	拥有两部相同的车
C1	疾走のファンファ-レ	汐留	拥有的赛车在3部以上
C1	ゴッドイヤ-	巡回	搭乘NA车
C1	俊足のワルキュ-レ	京桥	比赛中最高速度在300公里/时以上
C1	死神のドライバ-	巡回	收集到"死神のドライバ-"的传闻
C1	スピ-ドドランカ-	京桥	比赛的平均速度在160公里/时以上
C1	スタ-トダッシュ牧	汐留	搭乘没装有液氮加速的车辆
新环	ゴ-ルドライセンス	巡回	击败イエロ-デスペラ-ド
新环	カフエイン×3	芝浦	日期中有3并且车牌里有4个以上的3
新环	マシン オブ インフエルノ	芝浦	金钱在1000万CP以上
新环	ウエイスト博人	辰巳	拥有的车在5辆以上
新环	不屈のアレキサンダ-	巡回	在3连胜时通过レインボ-ブリッジ（彩虹大桥）
新环	SPEED BOX	巡回	和"TOP LEVEL"车队的"幻の美少女"比赛时
3号	悲剧のマッタ-ホルン	涉谷	搭乘Z系的车辆
3号	トウモロ-アゲイン	涉谷	装备有Lv5以上的引擎盖
3号	岚のスリ-マ-	涉谷	装备普通轮胎
3号	魁シンジ	巡回	持续一周在DAY BREAK活动
3号	煌きのエイジ	巡回	和魁シンジ一同出现
4号	西新宿アッセンブラ-	代代木	装备追加里程表
4号	初代 又七	代代木	击败"PHANTOM9"中的任何一个
4号	二代目 又七	巡回	击败初代 又七
4号	フリの前桥	巡回	帖有"THE BONE"的队标
4号	オチの平西	巡回	击败フリの前桥

虽然本作在赛车的操作感上并不太好，但是如果拿来对战也还是颇有意思的。





擅长日本古装题材的"ACQUIRE"在推出了《天诛》，《侍道》等经典作品之后又一次向创新剧本前进。刚刚推出的《神业》居然是以江户末期侠盗的故事展开，新颖的情节与特殊的操作感都是本作独特的卖点。 □文/大怪

PS2	本刊译名：神业			CERO B
	ACQUIRE	7140日元	2006.08.31	
动作模拟	DVDROM	日版	1人	362kb



除了游戏中丰富的主线任务与分支任务之外，游戏中各种高级操作也是游戏的一大特色。类似图中的连续隐蔽操作，以及与敌人正面遭遇瞬间所发动的"一盗两断"以及"正盗防卫"都是挑战动作高手的重点。

传奇侠盗题材的动作精品

关于《神业》：《神业－KAMIWAZA－》由一向擅长日本古装题材的，曾经负责制作《忍道》、《天诛》、《侍道》等游戏开发的"ACQUIRE"公司制作，与以往日本古装题材重点描写武士与忍者题材不同的是，本款游戏以追踪江户时代的盗贼为主题，游戏中玩家将扮演义贼"海老三"，依靠自身敏捷的身手与独特的盗贼技能偷取各类恶徒的不义之财。由于主角属于攻击能力非常弱的盗贼，所以游戏的进程方式也类似于《天诛》系列，以隐蔽作战（偷盗）为主，并不能进行搏杀，一旦被发现则只能选择逃跑。而主角的包袱内则是本作的重点，几乎游戏中所出现的所有存在价值的东西都可以选择偷盗，包括金银、首饰、衣物、装饰物甚至告示牌都可以选择偷取放入包袱中。游戏通过这些物品与细致的环境刻画让玩家深刻感受到了日本江户时代末期的人生百态。不过主角本身的负重与行动敏捷相对应，如果





不衡量物品价值胡乱偷取的话，将很容易导致行动缓慢而行动失败遭受逮捕。游戏中主人公具备的技能除了丰富的偷盗技能之外，还有一些吸引目标注意力的辅助技能。作为一个义贼，当然不能将所获得的盗款都据为己有，游戏中还特别设定了民众支持度的设计，通过在村中捐献义款等行为会直接提升这个数值，当与民众的支持度达到一定高度时，从平民口中能获得大量的珍贵情报，这些情报都是开启最新任务的重要来源。本作的自由度相当高，除了故事跌宕起伏的主线剧情之外，游戏还特别制作了大量的分支剧情任务供玩家选择，特殊的分支任务完成后还将获得众多隐藏的奖励道具。游戏充满了时代剧风情，主线任务也充分表现了主人公"海老三"的义贼之风，除了对应偷盗的传统任务之外，游戏中还将出现协助官府抓获杀人凶手，掩护受冤百姓逃脱官府抓捕甚至潜入监狱救出同伴的传奇故事。

真正的义贼豪情 开幕剧情大揭露

日本的江户时代末期，开创幕府已经200年有余。在东北地区以"义贼团"闻名的"银鸦众"是一个标榜着"劫富济贫"旗号的盗贼团，在几年不断吸收团员的基础上声势日益壮大。我们的主人公海老三便是在这样的故事背景下登场，年轻时的海老三在大哥蓝之助的引见之下从而加入了"银鸦团"。虽然对未来充满了憧憬，但在与大哥蓝之助共同行动的一次劫富行动中，突然亲眼看到"银鸦众"成员们打着义贼旗号而实际上残忍好杀，灭绝人性的真正嘴脸。在极度震惊与失望之下，海老三听从了大哥蓝之助的指引，将被劫富商家唯一幸存的幼女"铃菜"救出，并迅速逃离了"银鸦众"。海老三从此隐姓埋名，依靠木工手艺求生，以义父的身份独自抚养铃菜。十年之后，铃菜已经成长为妙龄少女，而本来安逸幸福的生活却被铃菜突然身染的重病而打破。为了购买极为昂贵的名贵药材来治疗铃菜的病，海老三不得已只能重操旧业。在重新找到当年引领其进入"银鸦众"的大哥蓝之助之后，海老三重新开始了自己劫恶济贫的盗贼生涯……



充满个性要素 地域丰富多采

游戏中还将出现一个名为"白波汤"的浴室，由于这里为偷盗高手聚会的地方，所以盗贼们称这里为"盗人之汤"。在这个地方不仅能够实现回复体力，更可以利用金钱与其他盗贼高手换取全新的偷盗技巧。"白波汤"虽然为游戏中类似玩家活动基地的地段，但实际上此屋的构造极为复杂，玩家将需要花一些时间才能将浴室的整个建筑构造熟悉。"白波汤"的老板娘是一个极具风情的美女，并且在剧情发展中占据重要的位置。此外游戏中还会出现负责购买偷盗工具的"盗人屋"，辅助用盗窃用品基本上都在这个地方购买，在游戏中后期利用众多道具能够让游戏的进行更为轻松有趣。游戏中将所获赃物转换为金钱的"换金箱"主要负责物品转换金钱。而会获得全新情报的"情报之市"是游戏中任务不断拓展的重要地域。在游戏中，就算玩家操作海老三偷窃失手被抓同时也可连续输入对应键逃脱。就算最终被捕也不会宣告游戏结束，而是被关押到监狱中。此时候玩家将可以选择安心服役或是努力脱狱。由于义女的病时间紧迫，玩家如果不愿意浪费时间就可以选择自己脱狱。脱狱首先要将自己牢门的锁破坏，之后要面对全副武装的狱卒，同时在脱狱过程中仍然可以实现偷取。

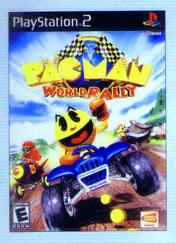
操作详解及开篇游戏流程

游戏的开篇倒叙了海老三青年时满怀一腔热血加入所谓的"义贼团伙"——银鸦众的一次劫富行动，而这次行动之后，海老三才真正明白了银鸦众内部的残暴行径，彻底改变了他的人生轨迹。文正九年的冬天，海老三与大哥蓝之助一起参与了"银鸦众"的一次大型劫富行动。刚开始就要在蓝之助的指示下进行内屋的盗取。先不要急于进入内屋，先在外屋熟悉一下游戏的基本操作。左类比摇杆为人物移动，右类比摇杆为视点转换，X键为跳跃，圆圈为蹴技，方块为偷取技发动键，L1为放下包袱或拿起包袱，L2为恢复主视点，R1为隐蔽技发动键，R2为下蹲与忍足前行。虽然知道的基础操作，但游戏中海老三的综合操作还要分三个部分来说明，首先是隐蔽技的操作，平常地面发动R1与R2同样为下蹲与忍足前行，配合方向前进能起到很好的隐蔽前行作用，贴近墙壁使用时为依附墙壁隐技，贴近柱子时使用为依附柱隐技，方向键+R1为轮转体术，可以快速通过窄小通道，空中跳跃后再输入R1为跳跃支撑，可以在空中越过目标物。在对方视线范围内己方残像发动瞬间输入R1为瞬间轮转换位，为高级隐蔽术。接下来是盗窃术，方块发动即可以实现盗取，跳跃后发动为跳跃盗取，在敌人面前与背后当金钱显示时都可实现方块盗取，轮转时近敌输入为轮转盗取，当瞬间轮转换位时输入方块为最高难度的正盗防卫或一盗两断等高级盗窃技巧。最后介绍一下蹴技与散落技，圆圈与长时间输入圆圈都为蹴技，可以负责将目标物踢到对应地点。当左类比摇杆与右类比摇杆同时按下时为散落包袱中物品，关键时刻可解围，再输入为停止散落。由于内屋前厅人众多，所以缓慢输入忍足前行到屋内，到达走廊尽头后进入房间内，在蓝之助的指引下将屋内全部物品盗取，再向内进入里屋会发现一个睡着的武士，施展刚才介绍的高级偷盗技巧将他的钱财全部偷取吧。之后从右侧的门走出，在蓝之助的指引下首先输入下蹲躲避在左侧木箱处。之后推



荐利用轮转偷取将敌人钱财偷取并通过通道。触发情节，海老三此时会见到幼小的铃菜。之后直接向前贴近墙壁后触发银鸦众杀戮铃菜父母的情节。海老三听从蓝之助的指示准备将铃菜救出。恢复操作后从右侧走廊前行，出走廊后要下蹲忍行，快速轮转换位突破敌人并实现盗取，在敌人正面快速输入方向R1与方块实现。之后左转下楼梯，将遇到多名敌人的封锁。利用之形移动与轮转换位躲避不断向前移动位置。到达走廊的最前端后将遇到一名门前看守的敌人，利用正盗防卫正面盗取突破吧。突破后顺路到达正门，向右边转弯前行便完成脱逃。

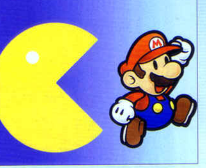
笔者一看到盗贼题材就兴奋的不能自已了……（难道我天生就不是好人）





原本以为这款作品是PS2上的一个小品级游戏，结果没想到它竟然也是多平台发售的。PS2版自然是这其中比较优秀的，特别是本作的场景设计，看起来比《马里奥赛车》更加富有想象力。 □文/小沛

PS2	本刊译名：吃豆精灵世界拉力赛			
	NAMCO	29.99美元	2006.08.22	
赛车竞技	DVD-ROM	美版	1-2人	202KB



马里奥作品被抄袭已经算不得新闻了，吃豆系列在这方面则比较明显。像之前《吃豆人世界》和《吃豆赛车》都明显是模仿《马里奥64》和《马里奥赛车》，这次新作又来了，究竟它又偷学了多少东西呢？下面就见分晓。



赛车技巧汇总

本作中的比赛技巧分为起跑、过弯、道具、捷径四部分，大家熟练掌握这些，在比赛中会非常有用的。其实这些技巧在《马里奥赛车》中也有，但本作中都略有不同。下面咱们就一一讲解。

1.不是很重要的起跑

既然把起跑作为技巧的一部分，为什么我要说它"不重要"呢？那是因为快速



起跑所获得的优势并不能坚持多久，因为本作中对付第一名的武器实在是太厉害了，几乎只要你坚持在第一的位置上，就一定会被对手炸翻，而且根本无法躲避。只有在比赛过程中逐渐和其他人拉开相当远的距离，才能保证自己不被超越得太远。因此，起跑只能给你一个好的开始而已。具体方法就是控制按油门的时机，当信号灯的第三盏刚熄灭的时候就赶紧按油门，这时你就会像飞一样冲到第一位。而如果按早了就会适得其反，起跑变得比原来还慢。按晚了没什么影响，算是正常加速。

2.比赛中的小技巧

《马里奥赛车DS》中的甩尾加速是很多高手的得意技能，而本作中的这个甩尾技巧却变得很别扭。因为甩尾之前，车子先要起跳，这一跳不要紧，你首先会向前方冲出一段距离，如果把握不好的话会直接撞到墙上，所以要想甩尾过弯道的话一定要打好提前量。

然后就是与对手之间的碰撞。本作中，撞人是对自己有好处的，可以降低对方的速度，而且因为这款游戏的赛道中常常会有陷阱或者悬崖，所以也很容易把对手挤出赛道。因此在超车的时候完全不用



考虑避开别的车，直接冲过去就好了，如果有加速道具的话，那么效果会更加理想。

最后一个小技巧就是跳跃。在经过跳板或者悬崖边的时候，大家不要只等着车子自己飞过去，这时候按起跳键的话



会飞得更高更远，不但是超越对手的好机会，而且还能够得到高空中的道具。但是小心一点，有些捣乱的道具也会被对手安置在空中，大家要格外小心，因为如果在空中中招的话就会直接掉到悬崖里面了。

3.丰富的道具

本作中的道具还算是比较丰富，除了传统的道具箱之外，还有"吃豆"要素。场景中会有很多黄色的圆豆，如果吃到的话，屏幕右上方的圆球就开始积攒能量，当能量积满的时候，玩家就可以使用"必杀技"了。这种必杀技就是可以让玩家变成可以吃掉对手的机器人，变身时间只有10秒，这段时间里对手都会变成《吃豆》中的敌人形象，一旦被吃掉则会在原地恢复一会儿才能再启动。由于变身时间短，所以大家要选择对手在你前方不远的时候才发动。另外游戏场景中还有一些水果，吃掉的实际意义不大，无非就是加分之类。



4.很好找的捷径

在很多赛车作品中，大家都可以找到隐藏的捷径来缩短比赛距离，特别是马车系列，找捷径也成为了一项钻研的课题，并且因为捷径设置得非常隐秘，因此在进入捷径时也需要比较高的技术。本作中当然也有捷径可走，但技巧就不是很重要了。这些捷径通常就在主赛道的旁边，有时候是扇大门，有时候是个栅栏等等。平时都是关闭的，似乎不能通过，就看你的胆量如何了，如果你大着胆子冲过去的话，说不定那里就是捷径，而且捷径中通常都会有很多豆子等好道具在等你呢。



游戏实用秘技

本作中所谓的秘技其实就是一些开启隐藏的方法，但当我整理完这些秘技之后，发现这款游戏的隐藏要素还真是少得可怜。终归和一些大作没法比，本作要想通关的话也就一下午的时间，不过需要你技术好一点。本作中的难度还是比较高的，其中隐藏人物"Fygar"的出现就要费不少劲。

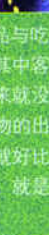
新的赛道	开启方法
西瓜杯	在初始的两个杯赛中获得冠军
经典杯	在西瓜杯中获得冠军
拉力杯	在经典杯中获得冠军
隐藏角色	**出现方法**
Dig-Dig主角	在Normal难度下完成拉力杯比赛
块魂王子	在Easy难度下完成拉力杯
Fygar	在Hard难度下完成拉力杯



模仿的差距

《Pac-Man》系列最早是在1980的街机上和大家见面的，后来几乎在所有的家用机上都能看到它的身影。26年来，Pac-Man成为了NAMCO的标志性角色，其游戏作品也由最早的"吃豆"益智小游戏，发展成为集合了动作冒险、赛车竞技等种类繁多的系列。不过这些后来派生出的游戏明显都带有跟风的色彩，原创的要素比较少。至于最新的《吃豆精灵世界拉力赛》也明显学得比较吃力，其中最显而易见的就是角色。

任天堂的马里奥系列中原本的角色就有很多，再加上大金刚等明星的加盟，显得游戏中每个角色都是个性鲜





明。而NAMCO旗下的作品与吃豆风格类似的不多，所以能够在其中客串的非常少，而且吃豆系列中本来就没有多少角色，因此游戏中很多人物的出现有点莫名其妙，缺乏吸引力。就好比很多敌方的角色，外形几乎一样，就是换了个颜色而已。

再说整体感觉，如果没有《马里奥赛车》做对比的话，这款游戏还是很不错的，加入了自己的一些特点，并且极力让画面、场景更加出色。现在PS2上的好游戏不多，如果觉得实在没什么可玩的话，把它当成《马里奥赛车》的外传也不错。

本作的操作感比较生硬，不过好在赛道还不是太窄，在拐弯时也不必甩尾，直接转弯就行。

封印的遗产与风中的灵魂之泪
光明军团十五年远征记
Shining Stony——

今年是光明系列诞生15周年。作为这个系列的忠实爱好者，我们为喜欢这个系列的读者准备了这一期特别策划。作为对这个现在看来已经不是很热门的系列的纪念。　　□文/龙马、猴子



从1991年到今天，15年的时间里，世界上不知发生了多少事情。在历史上，那一年也算得上是比较动荡的一年了：海湾战争爆发，苏联解体，冷战时代的两极格局崩坏等等。但是我们今天要谈的并不是那些惊天动地的大事，而是从那一年开始，在游戏界形成的一个游戏——光明系列的故事。算上即将在今年年内发售的《光明之风》和制作中的《光明力量EXA》，这个系列已经有20部作品了。如果问起当年从MD时代开始玩《光明》的玩家们，他们会对这个自己投入过感情的游戏有什么感想呢？提到这个系列，这些老玩家的第一印象不是"网游般的动作RPG"，而是"黑暗地洞中的探险"和"光明力量军团的战棋游戏"。是的，这就是大多数人心目中《光明》系列的最初形态。

为什么光明系列从迷宫冒险和战棋演变成了动作角色扮演游戏？笔者和许多玩家回忆起《光明》系列从1991年至今的经历，也许心中会倍感唏嘘。不过这个游戏演变的过程在这15年里也是逐渐完成，而并非一蹴而就的。这个系列的起落兴衰与SEGA本社的命运牵在一起。在MD作为新兴主机登场的时候，光明系列是这台主机的招牌之作。从RPG冒险的《光明与黑暗》到战略角色扮演的《光明力量》，这个系列始终伴随着众多玩家，在90年代的SEGA系主机以动作和射击游戏为主流的时候为它增添了新的活力。

许多年过去了，在MD和SS流行的时代，《光明》系列一直是SEGA支持者们欢迎的作品。但是，随着90年代的结束，SEGA系主机在新世纪的开头黯然退出市场，这个系列也失去了往日的光辉。让那些喜欢SEGA的玩家们去回忆这段历史，并不是一个愉快的过程。尽管如此，我们还是要为这个系列写一些什么，不为别的，只是作为对一个时代的见证而已。

今天我们的故事讲述的是光明系列十五年来的曲折经历 每一次作品的发售就是一个脚印

译名	对应机种	发售日	价格
光明与黑暗	MD	1991年3月29日	8700日元
光明力量 众神的遗产	MD	1991年3月20日	8700日元
光明力量外传 远征邪神之国	GG	1992年12月25日	5500日元
光明力量外传 邪神的觉醒	GG	1993年6月25日	5500日元
光明力量2 古老的封印	MD	1993年10月1日	8800日元
光明力量CD	MDCD	1994年7月22日	7800日元
光明力量外传	GG	1995年6月30日	5800日元
光明战士	SS	1995年8月11日	5800日元
光明圣柜（注）	SS	1996年12月20日	5800日元
光明力量3 剧本1 王都的巨神	SS	1997年12月11日	4800日元
光明力量3 剧本2 被狙击的神子	SS	1998年4月29日	4800日元
光明力量3 剧本3 冰壁的邪神宫	SS	1998年9月23日	4800日元
光明力量3 特典光盘	SS	1998年12月	免费发放
光明之魂	GBA	2002年3月28日	5800日元
光明之魂2	GBA	2003年7月24日	5800日元
光明力量 黑龙复活	GBA	2004年8月5日	4800日元
光明之泪	PS2	2004年11月3日	6800日元
新光明力量	PS2	2005年3月24日	6800日元

注：这是一款非常正统的角色扮演游戏，除了在世界观以及情节上和"光明力量"之间有联系之外，可以被当作另外一部作品。

电视游戏发展到了今天，游戏类型从射击和动作一统天下，到各种类型的游戏纷纷登场百家争鸣，再到现在类型逐渐模糊化，在这20多年的时间里，各种类型的游戏也走过了各自的路程，有一路高歌猛进成为主流的角色扮演，也有长盛不衰始终占有一席之地的动作游戏，也有因为缺乏变化已经走向没落的射击游戏，更有凭借一众传统支持者一直挣扎着的战棋游戏。

经历了风风雨雨，日式角色扮演的开山之作《勇者斗恶龙》迎来了成年式，动作游戏的代表《恶魔城》刚刚度过了20岁的生日。同时，又有一个让人怀有复杂心情的系列作品也走过了坎坎坷坷的十五个年头。

光明系列，从MD时期开始接触游戏的玩家对这一个名字一定不会感到陌生，不过细说起来，这是一个成分相当复杂的系列作品，内部甚至可以分成两大部分——战棋游戏“光明力量”（Shining Force）系列和动作游戏“光明”（Shining）系列。虽然它的辉煌是在战棋时代，但是起点时这只是一个类似于《巫术》的标准D&D设定类角色扮演游戏，而发展到现在又变成了一个动作角色扮演游戏。

在1991年时世嘉发售了整个“光明”系列的第一部作品——《光明与黑暗》，正像之前提到的，这是一款非常正统的角色扮演游戏，除了在世界观以及情节上和“光明力量”之间有联系，其他的可说是完全不同的两个游戏。但是这的确是“光明”系列的开山之作。

在“光明力量”系列开始时，正是《火炎纹章》和《奥伽战争》以及《Langrisser》一系列战棋名作登场没有多久，战棋类游戏方兴未艾之时，MD上的《大战略》、《太平记》、《忍者武雷传说》也相继高举起SRPG的大旗，凭借较高的战略性和吸引人的故事线在广大玩家中造成巨大的影响。

就在这种背景下，在世界观上继承1991年发售的《光明与黑暗》，世嘉Sonic小组在1992年推出了《光明力量 众神的遗产》，凭借非常动画化的人物和画面一举赢得了广大玩家的好评，获得了成功，同时确定了今后作品各个种族职业之间的大致区别和平衡性，另外比如战斗中主角可以使用逃跑魔法来反复练级的等特色也是从这里就树立起来的。

之后发售的《古老的封印》这部作品更是继承了前作的优点，画面更加华丽，更加细腻（就算以现在的眼光来看，也称得上是2D游戏的一个巅峰），职业和角色也更加丰富，更具个性，同时一些隐藏要素的设计也比较巧妙，让玩家乐在其中，取得了很高的评价（不过里面的那个尽人皆知的秘技对游戏的平衡性实在是个非常大的破坏），这一系列也确立起了自己知名战棋游戏的地位。在国内有不少玩家将本作和《Langrisser II》列为MD上必玩的两部经典作品，可见本作的素质之高。同时在这段时间里世嘉公司失败的掌机GG以及MDCD上又推出过多部作品，虽然无法挽救硬件本身的颓势，但游戏本身的素质在那个时代来讲也已经是相当出色。

随着电视游戏进入PS时代，游戏的节奏越来越快，大量新玩家加入，使得游戏的整体难度和平衡性很难调整，主流游戏的类型发生了非常大的变化，而首当其冲的牺牲者就是考验玩家耐心的战棋游戏，过于复杂的设定不但让制作者在很多细节上都要下诸多心思去调整，很多时候对玩家更是一种挑战。在土星上推出两款“光明”系列的作品后，“光明力量”系列最后的绝唱《光明力量3》终于发售了，虽然大胆启用了三部曲的方法，通过三个主角不同的视角诠释了一个发生在战乱中正邪对抗的传说，其中不仅继承了一贯的传统，同时也尝试将游戏3D化的手法，加入了友情支援等新要素，游戏本身素质可以说是相当优秀，但是却没能扭转战棋游戏江河日下的乾坤，虽然留下了不错的口碑，但是随着土星的没落，“光明力量”也在这里停下了前进的脚步，而且从《光明力量3》开始制作之前高桥宏之领军的制作小组就因为和世嘉的制作理念不同，建立了自己的公司。可以说，和Langrisser系列一样，“光明力量”系列见证了战棋游戏的辉煌与没落。

经过长时间的沉默，2002年世嘉公司自己在GBA上推出的《光明之魂》可以说是一个全新的开始。在原制作小组出走的情况下，虽然世界观背景基本做了保留，但是在游戏形式上却放弃了传统的战棋而采取了动作角色扮演。并且在一定程度上借鉴了在PC上取得了极大成功的《暗黑破坏神》，对应掌机的特性把游戏的重心转移到了练级和收集之上。此后又在GBA上推出了二代，更丰富的职业和武器关卡让玩家们重新记住了“Shining”这个词，但是“光明力量”系列的死忠们对“光明”系列弃战棋而选择动作角色扮演这一举动不扼腕叹息，甚至大骂《光明之魂》是丢失了“光明之魂”的次流作品。此后虽然又在GBA上发售了初代光明力量的复刻版《光明力量 黑龙复活》但是终究没能引起太大凡响。同时也就注定了《光明力量》的没落。

随着《光明之魂》取得的成功，在主流主机上的“光明”系列复活行动也随之展开，世嘉公司终于在2004年时在PS2上出品了《光明之泪》，虽然并非是“光明力量”系列复活，但是从GBA上两作的素质来看，新老玩家还是对本作充满了期待，然而当众多“光明”Fans兴冲冲地入手这款游戏时却发现这是一个二流甚至可以算是三流的动作角色扮演游戏。除了一段素质较高的片头和华丽的人设之外，实在让人找不出任何亮点。故事拖沓，画面粗糙，手感僵硬，可以双人合作这一卖点却也因为家用机的特性而给玩家添上无数麻烦。

之后的一部作品又彻底地打破了所有老玩家心中唯一的一丝希望，正式使用“光明力量”这一名称的《光明力量NEO》虽然在各方面都做出了调整，但是总体上来说依然难称得上是一款优秀的作品。不过新的“光明”系列并没有停下自己的脚步，最新公布的《光明之风》以及《光明力量EXA》也将在PS2上相继登场。

光明系列的开山之作 所有传说从这里开始

光明与黑暗，系列的第一部作品，发售于1991年3月29日。游戏类型上是和之后作品都大相径庭的主视角迷宫探索类RPG，也就是类似于美式角色扮演游戏的游戏方式。游戏的大部分时间都是花在探索没什么变化的迷宫和主视角的战斗中，对于现在的玩家来说可能是非常单调的（没体会过这种游戏方式的玩家可以尝试一下最近在PS2上发售的“巫术”新作，不过玩之前要有充分的心理准备啊，猴子同学就已经被这个游戏逼疯过了），但是在当时看来，由于偏向动画风格的画面和相对还算丰富的职业和魔法也让很多玩家沉浸其中，乐此不疲。

故事背景无论是现在还是当时看来都是异常地简单，只在最开始交代了一下大致的来龙去脉：被抓走的公主，到高塔前去拯救的勇者，面目可憎的大魔王。连一般角色扮演中周游世界的情节都省去，只剩下了一座高塔，实在是想让人说点什么都无从说起，不过最终BOSS倒是在之后相当有名的魔王孟菲斯托。游戏的主角更是可怜到只在开始的图片中露过一面，后面直到通关都难觅他的身影了。可算是一个存在感够弱的主角。

虽然游戏的名称本身就是硬把英文“Shining and the darkness”写成片假名但是欧版的名字却变成了《Shining in the Darkness》，或许是为了更形象地表现整个游戏在迷宫中摸索的那种气氛吧。

最后要说说的是，虽然这是整个光明系列的第一作，但是在早期的一系列作品中，这一作品排在时间轴最后面的，也就是说，包括《古老的封印》和《众神的遗产》在内的作品都是前传。不过这点在不怎么重视各作品之间世界观传承的光明系列里似乎是不怎么重要。

历史性的惊人转变 动荡中的光明传说

继《光明与黑暗》的成功，世嘉在次年3月发售了“光明力量”系列的第一作《光明力量 众神的遗产》。脱离了原来主视角RPG的游戏模式，却选择了战棋的形式。而在这个系列游戏的译名从这一作开始可算是五花八门，虽然游戏类型截然不同，但是由于是同一小组制作，游戏本身也可以算是《光明与黑暗》的续作，因此就出现了《光明与黑暗2》或者《光明与黑暗续战篇》这种说法，加上另一著名的动作角色扮演游戏《皇帝的财宝》也被D商莫名其妙地安上一个“光明与黑暗”的大标题。结果和MD上另一知名作品《梦幻之星》一样，在“代数”这个问题经常引起误







会。而正名之后被大多数玩家所接受的《光明力量》其实也多少存在着一些问题，在游戏里有明确的说明，主角一行是“光之军势”，运用日语特有的标注方法，“光の军势”也就读成“Shining Force”，所以标题所要表达的意思其实就是“光明军团”而已。

故事上套用在那个时代异常流行的套路，主角所在的国家一上来就被邪恶势力颠覆，而硕果仅存的主角一行就开始了属于自己的冒险，经历磨练，直到最后一扫恶势力大团圆。

卡通风格的画面也得到了发扬光大，对于大多数玩家来说，本作漂亮的人物头像和战斗时帅气的人物造型恐怕就已经是一大亮点了吧。这点直到《光明力量3》中也依然被玩家所津津乐道。

物理攻击绝少出现Miss，魔法攻击100%必中，各种武器的相生相克关系，大概的魔法分类，《光明力量》的基本游戏系统在这一作被确定下来，在单位移动时是直接控制角色的移动而并非是指定好位置再行动等细节也是一直保留到最后的。这一系列主角永远不会说话只会用一堆省略号来表达自己的感情的手法也是从这里开始。大概是想给玩家更深的代入感，让玩家用自己的语言来给主角配音吧。

并且在本作发售之前，在《小学六年生》上就开始连载漫画《光明力量 圣剑士麦克斯》，之后在1992年到1993年之间还推出过单行本漫画《光明力量 诸神的降临》，不过和早期游戏改编的漫画一样并没有引起什么太大的反响。

20光明力量系列的战场，不朽的经典。老玩家心中的回忆。



光之军势全面出击 MD上的不朽经典

在《众神的遗产》风格转换后取得了玩家的好评后，世嘉公司又接连在GG上推出两个外传作品，并最终在次年推出了“光明力量”正统的续作《光明力量 古老的封印》。相信有相当数量的“光明饭”是从本作开始接触这一作品的，而在整个系列中本作的素质也可以说是相当之高的。

虽然游戏的整体难度算是比较高，在战略性和平衡性的调整上可能是遇到了不少困难，但是也许是歪打正着，可以反复练级的特性和一些已经完全破坏游戏平衡性的秘技使得游戏的重心一下就转移到收集和探索上去。满处撞墙去找隐藏的通路，和村庄中的每一个人反复对话寻找隐藏同伴，在地图上一步一调查地到处去寻找冶炼石（大概是因为那时大家都搞不清楚“秘银”到底是个什么东西，所以就给这种东西来了个形象的意译），再有为培养自己喜欢的角色而在长级时反复凹点（这游戏的战场存盘并不是太体贴），相信有不少玩家都快闹出神经衰弱了。再加上隐藏职业和隐藏战场的存在，在当时游戏卡带容量有限的情况下，内容已经丰富到让人难以想象，从那对MD卡带容量接近100%的利用率也可以看出来，制作上的用心可见一斑。加上卡通风格的人设和柔和的画面，本作的成功并不是没有道理的。

故事上虽然依然异常老套，故事和人物偏于公式化这也是早期角色扮演游戏的共同问题吧。不过中间对人物和故事细节的刻画还是比较让人满意的，依然是一言不发的主角，性格泼辣的僧侣莎拉，自信满满的骑士休易，沉稳博学的魔法师卡滋，还有老鼠忍者吉波和被大家戏称为“鸭子”的皮特，在续盘时对主要人物性格的描写还是相当鲜明而有趣。而一些隐藏人物的登场和对话也很是爆笑。在有限的空间里也算是刻画出了一些很有个性的人物。

而本游戏作为一款角色扮演游戏，影响游戏进度的秘技（注意！是真正意义上的秘技而非玩家钻研出的偏方）之丰富着实让人匪夷所思。首先就是那个大名鼎鼎的拉右防御，不论敌我只要在转入战斗画面之前一直拉住方向键的右（并不需要按住C）就会使物理攻击完全无效，但是如果是魔法攻击的话伤害将增大，同时，按住方向键的下进入战斗则将减小魔法的攻击力，但是对物理攻击则没有任何影响。只要活用这两条战斗基本是没有任何难度，不知道这是一个调试上的失误还是为了不擅长此类游戏玩家所准备的特别礼物呢？另外，虽然游戏里的确存在利用指令激活控制敌人等隐藏模式，但是当年在国内玩家当中盛传的进入DEBUG模式这一问题在现在看来应该和魂斗罗的“水下八关”一样只是一个谣传，又或者是一些经过特殊处理的ROM流出？

土星时代的新生之光 被玩家所遗忘的作品

《光明战士》，作为一款动作角色扮演游戏，一般的玩家很难把本作和光明系列联系起来，加上发售在早期的土星上，更是鲜有国内玩家能接触到。

首先的一个特色是3D化，虽然土星的3D机能相对较差，而且早期的技术也并不太成熟，但是这的确是光明系列第一次由平面走向立体。

游戏本身在故事线上依然相对比较单调，拯救世界的主角和妄图毁灭世界的黑暗势力。而四大精灵的出现让人不禁想起MD上另一名作《光之救世主》，而在整体感觉上两者更是有着千丝万缕的联系。和之前的任何一款“光明”作品完全不同，本作的解谜成分非常高，在迷宫里需要爬上爬下地触发各种机关，寻找钥匙，再合理运用各种组合技才能顺利完成迷宫，而此后著名的《黄金太阳》中的一些系统也在本作中出现了雏形，在整体难度上这款游戏也是相当夸张，后期的迷宫对玩家的操作是一个严峻的考验，如果是对动作游戏比较苦手的玩家玩的时候一定要控制好情绪，不然造成的意外损失可是得不偿失了。

事实上在《光之继承者》的开发阵









容里"光明之父"高桥宏之也占有很重要的位置。所以说本作更像是《光之继承者》在SS上的续作而并非"光明力量"的一员。

可以说本作是一款试验性非常强的作品，同时也是高桥宏之和他的团队积蓄经验的一作，为此后自立门户以及独立后的名作都打下了一定基础。不过需要说明的是，本作的动作角色扮演模式和之后的"光明"系列是没有任何关系的，《光明力量3》之前和之后的制作团队是完全不同的两批人。

回归到原点的过渡作品 光明与黑暗的千年纠葛

1996年底发售的《光明圣柜》是回归原点的一作。在系统上继承并发展了《光明与黑暗》，并使用了完全3D化的主视角迷宫，同时吸收了《光明战士》的经验在解谜要素上也得到了充实。不过对于本作在游戏方式上的回归，大多数玩家并不是很买帐，对于这种过于"古老"的游戏方式的确很难再激起玩家的热情。包括游戏画面和音乐以及在一些细节的节奏调整上也是让玩家怨声载道，对于本作游戏面上的评价大多数玩家给出的分数都是很低的。然而在故事情节上本作却是占有相当重要的地位。

故事的大致背景依然是在一片曾有远古文明存在的大陆上。在远古时代，由宇宙而来的精神生命体"灵魂"来到了这颗星球上，而寄宿了"灵魂"的远古人类分为了拥有"负之力"的修多姆和"正之力"的依诺贝塔，而修多姆建立起了属于自己的帝国统治了整个星球，但是由于他们的残虐，最终被依诺贝塔所封印。这段远古文明也就被湮没在历史的长河之中，而在千年之后，被封印的修多姆从封印中解脱出来，准备再次征服这个世界，遭遇从宇宙而来的方舟，成为新一代依诺贝塔的主角为了阻止修多姆的野心也踏上征途。

本作和《光明力量3》之间剧情上的联系之深几乎可以说是前后作的关系。不光是一些名词和事件会在《光明力量3》中登场，在里面甚至还可以见到少年时代的朱利安，三部曲里谜一般的人物嘉鲁姆也将发挥重要的作用。可以说想要真正玩懂光明三部曲还是有必要忍受着有些乏味的3D迷宫先将本作打通的。

光明力量的最后绝唱 战棋游戏3D化的先驱

在积累了土星上前两作的制作经验后，在98年春季，"光明力量"的正统续作终于登场了，在一年半的时间里相继发售的三部作品，被国内玩家称为"光明三部曲"。继承《光明圣柜》的世界观和MD上"光明力量"的游戏系统，并且使用了3D化的游戏画面。在其他战棋经典都还固守2D画面的情况下，正是光明力量系列首先扬起了3D化的大旗，玩家终于可以接触到一个立体的光明力量。虽然由于技术问题和土星的3D处理能力而使得在画面上多少有点惨淡，但是随着其他作品相继推出了3D化新作，可见本作的主导思想并没有什么错误。走向没落也只能说是土星本身和战棋游戏的衰败吧。

无论是剧情还是游戏过程三部作品之间都是互相关联，互相影响的。后面故事里一些人物是生是死，是敌是友都取决于一些前面的选择。而在之前故事里一些让人不太明白的情节也都会在后面的故事进行解释。虽然是充分发挥了游戏"互动性"这一特点，在设想上也能看到各种新颖的想法，但是由于各种条件所限实际表现是打了很大的折扣。整个游戏壮大的背景和故事也没有得到充分地表现。

至于战斗模式上基本是完全沿用了MD上前两作的系统，同时加入了友情关系和必杀技等新的小系统，更加深了游戏的随机性和培养的乐趣。

光明力量3 王都的巨神

"三部曲"的第一作，以共和国和帝国之间的争斗为开端，以共和国名将之子辛比奥斯引出了暗中活动扰乱大陆和平的布拉扎姆教。三部曲壮大的故事从这里开始。

虽然故事上有所联系，但是对于大多数没有玩过《光明圣柜》的玩家来说，对于整体故事上的理解并不会有什么太大的影响。故事主要描写的部分是共和国和帝国之间的恩怨纠葛，也为后面的两部作品埋下了很多伏笔。

光明力量2 被狙击的神子

时隔3个月后所发售的三部曲中的第二部，通过帝国王子米迪奥的视点来观看第一部的故事，同时为了第三部的登场留下了一个引子，而根据高桥制作人所言，这样做是为了让玩家产生"且听下回分解"的感觉。

在整体感觉上和《王都的巨神》基本一致，除了在画面上有些非常细微的调整，可以说是没有什么区别。为最后一部曲的出现铺平了道路。

光明力量3 冰壁邪神宫

为三部曲和整个正统"光明力量"系列画上休止符的作品，虽然总体来说和其他两部曲相比起来并没有什么太大的不同，但是总给人一种草草收场的感觉。情节上可能是线索太多，还是一些没有说明的地方，但是当最后三部的角色齐聚一堂攻打最后的布拉扎姆总山时的场面现在回忆起来依然让人热血沸腾。而且在结束后整个故事并没有完全完结，修多姆和依诺贝塔之间的战斗还远没有结束，留下的一个个悬念让玩家们依然在进行着猜测，但是随着高桥宏之的离开光明力量系列也彻底落下了帷幕，后续的故事也只能在玩家的心中继续下去了。

将三部曲正版说明书中的印花在指定日期之前寄给世嘉公司就能得到这张极为珍贵的特典光盘。传说在日本是否拥有这张光盘是鉴定一个"光明饭"死忠程度的分水岭。其中不仅可以自由设定三部曲中各个关键点的选择来生成记录，还可以自由观看全部人物的3D建模。同时收录了所有人物的各种资料还可以试听所有人物的语音。最让人感动的是可以使用正常游戏里的任何一个记录来挑战隐藏的全BOSS战，而在这之中，许多二次专职之后头像风格变得有些怪异的角色也都有了全新的头像，堪称"梦幻之战"。据说国内少数死忠玩家里也拥有这张传说中的光盘。

从此之后，制作人高桥宏之因为制作理念不合而从世嘉公司出走，成立了自己的公司，之后在GBA上推出大红大紫的《黄金太阳》系列那是后话也就不再提了。但是此后的"光明"系列就像失去了加贺昭三的"火炎纹章"和失去松野泰己的"皇家骑士团"。虽然不能说是走向了没落，但也是完全开始另一种路线的创作。

用光明的灵魂 向恶魔发出挑战

到了GBA时代，由于自己公司的主机Dreamcast停止生产，SEGA不得不重新调整自己的软件制作平台。GBA初一发售，SEGA即宣布将光明系列作品做到上面。当时笔者还以为《光明力量》要与机战、火纹、皇骑等战棋游戏并列出现在这台主机上，但是当游戏实际发售之后，才发现《光明之魂》原来是一个斜45度的动作RPG游戏，美式风格浓郁（实际上，SEGA的游戏总是偏重西洋风的）。虽然游戏类型发生了变化，但是游戏的世界观与总体感觉还是不错的。以前经常玩美式RPG的玩家会觉得《光明之魂》和PC上《暗黑的破坏神》很相似，都是斜45度的动作角色扮演游戏，在整个冒险过程中都要密切注视自己和敌人的行动。大概是因为这个类型的PC游戏在那个时候红极一时的缘故吧，许多PC玩家玩起这个游戏并不陌生，但是以前只喜欢坐在那里按钮的指令fan们却陷入了尴尬而郁闷的境地：这个游戏不像以前的日式RPG一样，主人公换个地方使个道具都要靠输入指令来实现，一个口令一个动作。这个游戏甚至不像以前的动作RPG，在打开菜单的时候可以使游戏暂时停止。假如你在被几个敌人围攻的时候还要慢吞吞地打开道具栏找药草的话，还不等你找到，敌人已经把你群殴致死了。在明确了"迷宫"和"动作冒险"这两个概念之后，玩家们逐渐对这个类型的游戏上了手。《光明之魂》的受欢迎程度还是不低的，除了一些执迷于纯日式RPG的人不能接受之外，日本、欧美和中国的玩家都对这个游戏十分喜欢。

《光明之魂》从以前的光明系列游戏中继承了世界观和职业概念，加上美











式RPG的系统和迷宫要素。这种迷宫虽然不像《不可思议的迷宫》一样是随机自动生成的，但是冒险的过程依然充满悬念。迷宫里的敌人种类众多，进攻意识很强，主人公假如不能适应的话则很麻烦。一旦被怪物打倒，主人公就有可能把钱或者道具掉落在迷宫里，好在可以通过天使将复活后的主角送回上次挂掉的地方，要不然的话……真是哭死都没地方报销去。

与孤身冒险的单机游戏相比，联机模式才是《光明之魂》的亮点。因为每台机器一次只有一个玩家可以用，多人冒险的话必须使用多台机器。和网络游戏一样，玩家们可以用联机线组成最多4人的“局域网”，在同一个迷宫中冒险。由于大家可以配合作战，所以难度比一个人冒险降低了很多，原本比较脆弱的魔法师和辅助系的僧侣在联机的时候可以发挥最好的效果。虽然这种游戏模式与真正的网络游戏还相差较远，但是多人同乐的要素在掌机上能够得到这样的发挥，确实是第一次。经历过这次变革之后，光明系列与以前相比发生了很大的变化，从原来以指令为主的3D迷宫冒险或战棋RPG变成了动作角色扮演游戏。因为游戏的操作方法以及冒险中的各种规律技巧都和之前完全不同，所以《光明之魂》的玩家群也逐渐发生着变化。喜欢传统《光明》系列游戏的玩家们为系列转型而感到喜忧参半：喜的是这个系列在高桥兄弟离开后终于有了续作；忧的是今后光明系列应该怎么做，做成什么样子才能满足更多玩家的需求，这些难题困扰着喜欢这个系列的玩家们。也许是为了给新老玩家一个交代，SEGA决定将以前的作品在GBA上复刻，这才有了《光明力量 暗黑龙的复活》这部作品。

《暗黑龙的复活》实际上就是《光明力量 众神的遗产》的复刻作品。但是画面比MD版大为提升，使用了64Mb的容量。游戏从一开始游戏者去拜访MD版《光明与黑暗》里那个讲故事的老爷爷，在他的家中与他的孙女相遇，随后两人共同看起一本讲古代战争的故事书，游戏就此拉开帷幕。这段情节的安排和MD版同出一辙，喜欢怀旧的玩家们见到提升后的移动和战斗画面，会感到十分欣慰的。原先16位机的画面得到提升并且出现在掌机上，它的游戏效果比起GG上那两部外传性质的作品要好上许多。

然而该复刻作品的销量切不尽如人意。无论是日版还是美、欧不同语言的版本，《暗黑龙的复活》均不如《光明之魂》受欢迎。到了《光明之魂》的时代。玩家人数和年龄结构的改变对这个系列的影响逐渐显露出来。单纯依靠以前的fans是不能维持游戏销量的，如何在新的主机上做出能被更多人接受的《光明》作品，成为摆在SEGA面前的一道难题。

系列作品的延续 资深玩家的眼泪

SEGA在MD与SS时代的战略RPG作品——《光明》系列，与《皇家骑士团》、《火炎之纹章》等战棋类作品一样，吸引了众多玩家的注意，在整个90年代一直都是SEGA的招牌作品之一。到了PS2时代，随着SEGA开始把自己的作品向各大主机移植，光明系列也成为众多玩家关注的焦点。和GBA的《光明之魂》不同，PS2版《光明之泪》让许多玩家最后还是感到失望。即使这部作品不像许多人感觉的一样糟糕，我们也绝对不能说，这是《光明》系列应有的素质，更不能说，这是一部开创新时代的作品。

游戏的世界为妖精、矮人、兽人与人类共荣共存的梦幻大陆恩迪亚斯，叙述持有传说中神秘双龙戒指的主角席恩，在受重伤而丧失记忆之际，被精灵族的少女爱尔薇所救，并受到要塞都市国家希尔迪亚的市民们照顾。

当军事大国鲁恩盖斯特的大军逼近之际，席恩为了报答希尔迪亚市民们的恩情，于是加入了佣兵团，与爱尔薇以及希尔迪亚的人民一同对抗鲁恩盖斯特的侵略，并在战争之中意外发现了隐藏于背后的阴谋，以及古代人遗产的秘密。

游戏的剧情设计得还是不错的，玩家们在游戏过程中可以了解许多内容——它的剧本十分庞大，包括各种需要探索的内容，与NPC的对话，以及各种推进剧情的任务。许多由不同角色构成的分支剧情使游戏的内容更加完整。

在体会完本作的最初印象之后，真正的麻烦到来了。PS2的游戏，《光明之泪》的音乐和音效应该是很优秀的，但是实际上制作乐曲的编程软件使用的竟然是MIDI的效果，音乐和音效的整合也做得很让人不满意，从某种角度来讲，这个游戏的音乐和音效的制作落后于当前的时代。

《光明之泪》在画面上的表现与《伊苏》和《阿兰多拉》相似，属于俯视视角的2D冒险游戏。除了小地图上的光标之外，这部作品在画面上和PS时代的动作RPG几乎没有区别。从进入城镇的效果到野外战斗，《光明之泪》与GBA版的《光明之魂》有许多一样的地方。甚至从游戏画面看来，《光明之泪》比《光明之魂》似乎也没有好出很多。大部分的游戏画面基本上停留在PS时代，如果说游戏的音乐只是让人感觉比较“怀旧”的话，那么游戏的画面本身就是一种“怀旧”。

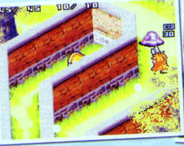
《光明之泪》的最大问题，在于它的游戏方式只是简单的冲冲杀杀。的确，主人公与NPC或者操作2P的同伴一起冒险是一种比较酷的行为，但是在大部分情况下，大部分攻击只要通过连按○键就可以实现，用不了多久就会玩烦的。而电脑控制的同伴AI之低也让人惊讶。在游戏的前半段，这些角色只是站在你身边，时不时帮你打上一下而已。到了后期，NPC角色的动作稍微复杂了一些，但是那时候你自身的能力已经可以应付身边的问题，这些角色完全成了摆设。

实际上，在游戏的战斗中，玩家们大概10次里有9次用不上自己的CPU伙伴。只要在游戏中不停为主角升级和更新装备，就可以一直杀到最后。可以说在《光明之魂》时期积累起来的联合作战的快感在这一作里荡然无存，主人公的任务只是不停地向前冲，连着按○键砍敌人，杀死敌人，获得经验值。而我们的搭档只会站在一边看热闹，能够帮忙的时候很少。

相比之下，双人游戏模式比一个人加一个木偶的模式要好一些。如果能够两个人一起玩的话，游戏的感觉会稍微好一些。而作为家用机上的游戏，两人同时作战不能分屏就给游戏增加了很大的局限性。在PS2的时代，两个角色还会因为行动不协调而导致所谓的“神屏”现象，这也不得不算是一个奇迹了。人家无双系列是3D的都可以分开……更要命的是，双人游戏的效果与单人游戏差不多，玩家们在通关多次之后除了收集NPC的好感度、换几件衣服之外，就没有什么多余的乐趣可言了……对于玩家来说，敌人的AI是足够你通上一遍又一遍的……如果大家的智商都是中等水平以上的话。

如果说《光明之泪》给大家带来的









最大启示是什么，我们应该说，这部游戏最大的遗憾是"被浪费掉的潜力"。一直喜欢SEGA和光明系列的玩家们可能会对游戏的制作人员予以理解，但是所有对MD和SS版光明系列游戏有所了解的人都会觉得，自己心目中的《光明》不应该是这个样子。所以当SEGA公布《光明力量NEO》的时候，不少玩家又对这部号称是正统光明系列游戏的作品抱有期待。

意在创新NEO当道 新瓶旧酒差强人意

在《光明之泪》取得不算成功的成功之后，SEGA从2005年开始提出了"Shining Project"开发计划。作为SEGA公司看家的几部招牌游戏之一，《光明力量》的名字很少在SEGA自己主机以外的机器上出现。这之前除了在GBA上复刻了一次《暗黑龙的复活》之外，Shining Force的名字还没有正式出现在其他的主机上。从"NEO"这个副标题来看，SEGA似乎有意在制作这个系列的时候做到推陈出新。而游戏发售之后得到的评价也正与当初人们的推测一样：这是一部意在创新的作品，但是创新的成果并不能得到人们的认可。

因为这次使用了《光明力量》的名字，所以一开始大家都以为这将是和光明三部曲一样的战棋游戏。15年来，《光明力量》一直以战棋的形象出现在玩家眼中，并且给大家留下了深刻的印象。然而，《光明力量NEO》最终还是以动作RPG的形象出现的。即使是以前熟悉《光明力量》系列的欧美玩家，看到这个游戏时的第一印象不是与火纹或皇骑一样的中古风格战棋，而是和《柏德之门》、《暗黑破坏神》（俗称"大菠萝"的Diablo）这样美式风格浓郁的动作角色扮演游戏。它们之间唯一显著的区别，只有游戏的日式画风而已。

但是对于欧美玩家而言，《光明力量NEO》剧情拖沓、角色声音过于激动（至少欧美人觉得是这样），玩起来难度又太高。这些在日本没有任何问题的RPG要素到了西方却变成了不受人喜欢的理由。尤其是战斗的时候，可能会出现数十人同屏幕混战的情况，使很多新玩家一时不知如何下手；但是在逐渐适应之后，即使是平时性格急噪的欧美人士也可以对这样的战斗上瘾，而不是玩了不久就心生厌倦。

游戏的主人公名叫马克斯，一名以成为自己父亲那样的勇士为目标而奋斗的红发少年。当他的家乡被妖魔侵占之后，他与自己儿时的伙伴梅丽尔（青梅竹马的好朋友）一起参加到反抗入侵的斗争之中。在打退了敌人的数次威胁性进攻之后，却发现危险并没有消失。更大的邪恶力量即将反扑，马克斯为了寻找事件的元凶，一名戴着面具的人而开始了拯救世界的征程。（怎么哪一代都是这么俗的设定……）在他的旅程中，他会遇到许多伙伴，很多人并不是人族，如人狼、精灵、矮人等等。在战斗中巩固友情。

《光明力量NEO》的故事实际上有很多人都猜得到，但是流程比故事情节的发展要长很多。在游戏的时候，玩家们总是要听角色们大段的对话，并且要注视着屏幕上出现的人物头像。尽管这些人的形象的声音都未必很令人满意，但是玩家们还非得在这些对话结束之后才能进入战斗。另外在许多海外玩家看来，主人公这种百折不挠的角色经过失败失败再失败的挫折，还要重复重复再重复地去尝试。久而久之，几乎所有的玩家都会对主角这种蟑螂一般的生命力和小强精神赞叹不已。难道是日本动画横扫欧美的原因，使西洋玩家们也对这样的角色产生了好感?

从游戏过程来看，本作是一部典型的动作RPG。所有的情节和游戏都是在固定视角下进行的，角度不能自由转动。玩家需要在广大的地图上来回奔跑，时不时地遇到各种鬼怪或者虫子一样的敌人，还非要把它们消灭不可。好在主角在攻击的时候可以一次斩到N个敌人，甚至可以在消灭敌人之后实现"鞭尸"，一旦主角的HP不足，或者遇到其他危险，还可以瞬间移动撤退回到出发的村镇。另外游戏里有小地图的显示，可以防止玩家在转迷宫的时候迷路。在学会瞬间移动之后，就可以在不同地方来回穿梭。

游戏里的怪物是从异空间中"传送"过来的。这些怪物的突然出现，使游戏者感到措手不及。在消灭掉大部分的敌人之后，主角可以破坏掉怪物出现的"门"，然后安全地转移到下一个地方。而战斗的过程也相当简单，只要连打攻击键就可以消灭敌人。在大部分的情况下，只要在每个地方打几下然后立刻改变位置，就可以做到不受伤害。这样下去时间久了虽然显得有些烦躁，但是对于有耐心的玩家来说，这个过程也许是他们想要追求的。

由于本作是动作RPG，风格与美式网游相似，所以喜欢这个游戏的玩家们还是习惯于打怪刷钱刷道具，以及提升自己等级的过程中寻找游戏的乐趣。主人公擅长使用近距离武器、弓箭、魔法等等，但是只要掌握了一定的培养方法，就可以将主人公培养成为不同的样子。游戏里有许多武器看上去很猥琐，除非你特别想用，否则不会有人要碰这些兵器——但是当马克斯的武功逐渐进步之后，玩家才会发现，要想把游戏打通，必须掌握多种武器的使用。因为有的敌人必须用特定的武器才能杀死。所以在游戏中，必须反复尝试更换不同的装备，才能保证游戏的顺利进行。

在大部分的时间里，马克斯不是一个人旅行的。但是你只能控制这一个人物。他的所有同伴都是NPC，只会跟着他走，帮他打击敌人。在有的时候，可以有一两个同伴与你一起行动，但是每个同伴都有自己独特的行动风格。在遇到强敌的时候，电脑经常指派你的同伴做肉盾保护你而自我牺牲，不管你们究竟谁的体格更好一点。不过在更多的时候，这些人还是能够老老实实地跟在你后面帮忙的。总的来说，这些电脑控制的角色智商不是很高，不过这些人拿来吸引火力，倒也不失为保护主角的一个好方法（汗）。

《光明力量NEO》比同类型的游戏难度要高很多。在最初的几个小时里，游戏还是很容易的，让人觉得打穿本作根本不费吹灰之力。结果事实证明，这只不过是一开始让你放松警惕的烟雾弹而已。没过多久，你就会发现游戏的难度越来越高。敌人从数量到攻击欲望都比以前有了截然不同的变化……如果一时适应不下去的话，那就盯着Game Over吧。因为敌人擅长对主角进行群起围攻，所以在瞬间把你从满血打到死也不是什么新鲜事情。随着一次次的死亡，你将在游戏中体会到冒险的艰辛。为了保住性命，主角不得不随身携带大量回复道具，但是尽管如此还是经常难逃被敌人秒掉的命运。因为在本作中死掉之后必须从上次存储的地方开始玩，而这之前所有的进度，包括金钱和经验值都会化做浮云，所以给玩家的打击也不是一般的大。为了能够挺过道道难关，玩家必须回到过去的地方不停地找比较弱的对手杀敌练级，这样的"乐趣"要想让欧美玩家彻底理解，倒也不是件容易的事情。

总的来说，《光明力量NEO》令人沮丧的地方实在是太多了。首先要说的一点，这部游戏并不是一个完全依靠动作要素和技巧实现作战的游戏。很多情况下，你会发现自己的死亡是因为自己的运气不好。在更多的情况下，假如你不知道下一步怎么办，那么等待你的将是地狱般的战斗，你注视敌人体力槽的时间比看自己的要多。从另外一方面讲，并不是你每走一步都能被记录下来的，你可以在体力不支的时候用传送的方法回到过去的城镇休息存档，但是这也意味着你还得一步步走回你要去的地方。因为假如你不这么做的话就有可能挂在半路上，从而前功尽弃。还好游戏里人物移动的速度很快，这容易让人忘记危险一直向前走，所以在游戏的时候一定要时刻提醒自己，不要忘记走几步就回去存个档。

不过《光明力量NEO》从表现上看，总归是优秀的地方占多数。主人公在两手都装备武器的时候，攻击力更加超群，敌人也显得好对付一些。在游戏的时候，因为是3D画面和特效全开的原因，所以在敌人很多的时候，当你使出华丽的必杀技的时候，你的同伴或者敌人会有一部分神秘地"失踪"掉。有的时候拖慢也是比较严重的，如果不是游戏的画面看上去还很好接受的话，恐怕许多玩家就不会玩这个游戏了。另外每当剧情推进到一个阶段之后，游戏的动画衔接得还算可以，算是让人满意吧。

至于说到游戏里的音效，很不幸，本作的配音并不能让人满意。马克斯和他的同伴们在战斗的时候，几乎是声嘶力竭的，你可以想象，15岁的梅丽尔在使用火焰魔法的时候会怒吼"尝一尝这滚烫的攻击！"，而且在几小时内反复叫上一千多次，那玩家会有什么感想。如果你不觉得难受，那也许是不同的玩家有不同的见解的原因吧。说实话，游戏的音乐和音效称不上很优秀，让你听了不久就会烦躁不安。不过这种充满幻想的游戏主题，配上这种音乐，倒也没什么不协调的。尽管许多音乐听起来太短，过于重复，而进出战斗的音乐也比较突兀。假如游戏的音效再好一些，也许这个游戏的评价还可以更高一些。

最后要说的是，要想推荐《光明力量NEO》这部游戏给玩家们，不是件容易的事情。这部游戏从头到尾的闯关过程还算得上是吸引人的，但是，假如换成熟悉以前《光明力量》历代作品的老玩家们，恐怕对这个游戏的开发者的初衷会提出质疑的。但是大家如果能够带着一种包容的心情来看待SEGA的"革新"，而且你想玩一部流程比较长的动作RPG的话，那么这个游戏还是值得你一玩的。

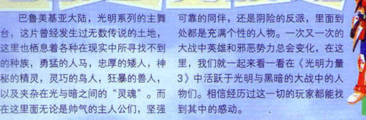
补充：
除了这里提到的这些作品之外，在MDCD以及GG这些冷门主机上也曾相继推出过四部外传作品，虽然这些游戏的素质的确相当优秀，而且其中还有能将MD上的两部作品结合起的作品，但是限于篇幅这里也只能忍痛割爱了。望各位读者见谅。







巴鲁美基亚大陆英雄谱



巴鲁美基亚大陆，光明系列的主舞台，这片曾经发生过无数传说的土地，这里也栖息着各种在现实中所寻找不到的种族，勇猛的人马，忠厚的矮人，神秘的精灵，灵巧的鸟人，狂暴的兽人，以及夹杂在光与暗之间的"灵魂"。而在这里面无论是帅气的主人公们，坚强可靠的同伴，还是阴险的反派，里面到处都是充满个性的人物。一次又一次的大战中英雄和邪恶势力总会变化，在这里，我们就一起来看一看在《光明力量3》中活跃于光明与黑暗的大战中的人物们。相信经历过这一切的玩家都能找到其中的感动。

一传说的开始，让人怀念的标题画面。



←同伴之间建立起的牢固羁绊是光之军团战无不胜的保证。

辛比奥斯
种族:人类
出身:阿斯比尼亚共和国
《王都的巨神》的主角，热爱宣扬平等的共和制，对等级制度森严的帝国十分厌恶，但是也深知想实现共和制之艰难。名字的由来是Symbiosis(共生)一词。

朱利安
种族:人类
出身:安里奇王国
在相当于前传的作品《光明圣柜》里就曾经登场的少年，为了为父亲报仇而踏上旅途的佣兵，和继承双重血统的简之间的结果直到故事的最后都还是谜。

爱琳
种族:人类
出身:东方
来自东方一个寺院的女拳法师，因为想要见识外面的世界而背着师傅偷跑出来，在被盗贼团围攻陷入危机时被辛比奥斯所救，因而加入了辛比奥斯军。

米迪奥
种族:人类
出身:戴斯托尼亚帝国
《被狙击的神子》的主角，虽然贵为帝国的王子，但是由于母亲是平民出身，所以本身并没有什么特权意识。名字的由来是Medium（媒介）一词。

玛斯丘琳
种族:精灵
出身:阿斯比尼亚共和国
从小就和辛比奥斯一起长大，就像辛比奥斯妹妹一般的角色。性格外向，感情表达非常直接，敢爱敢恨的典型。名字的由来是Masculine（男性的）一词。

塞罗
种族:鸟人
出身:阿斯比尼亚共和国
和姐姐爱尔达一起支援辛比奥斯军的鸟人，在辛比奥斯的指示下作为使者参加了米迪奥军。是第二部里非常贵重的飞行战斗单位，名字的由来是Zero一词。

叶月
种族:人类
出身:远东之村
为打倒出逃忍者亚夏而和父亲一起从东方而来的女忍者，为了完成自己的使命而加入了米迪奥军，性格有些冲动。名字"叶月"来自于日语中对八月的雅称。

海芭德

种族:树精灵
出身:印之树海
精灵使，由于恋人达比泰不肯和布拉扎姆教团合作而被洗脑，恢复了神志后加入。名字的由来是在1971年发表著名歌曲《直美之梦》的歌手名"海芭德和达比泰"

达比泰
种族:树精灵
出身:印之树海
印之村的首领。因米迪奥军拯救了被袭击的村子而加入了米迪奥军，有非常强的指挥能力，在最后的战斗中被推举为第二军的指挥官。名字的由来和海芭德相同。

辛缇斯
种族:精灵
出身:戴斯托尼亚帝国
出生并在帝都长大的精灵族少女，性格开朗的乐天派，因有一次在陷入麻烦时被米迪奥所救，所以留在了米迪奥身边。名字的由来是Synthesis（整和，合成）一词。

片子
种族:片族
出身:不明
和辛比奥斯军的片属于同一种族，由于被米迪奥军捡到她的蛋而被孵化。同样被谜团所包围的生物。性格和片相比更活泼。两个小家伙最终是"有情人终成眷属"

亚瑟
种族:人马
出身:不明
许多年前被人从萨拉班多海岸上救起的骑士，因失去了之前的记忆只是整天以洗衣服为生。但是听说辛比奥斯和米迪奥的事情后受到激发加入了米迪奥军。

赫拉
种族:人类
出身:艾尔班塞姆
教团的修行尼，在布拉扎姆占领教团时掩护了众多村民，在被布拉扎姆教发现时被米迪奥军所救，于是加入了米迪奥军。名字的由来是希腊神话中的天后Hera。

乌琉多
种族:霍比特人
出身:戴斯托尼亚帝国
米迪奥军的僧侣，本来一直都是辛缇丝的跟班，跟随辛缇丝一起加入了米迪奥军，虽然看起来傻乎乎地而没有自己的主见，但是在关键时刻还是能鼓起勇气的。

依莎贝拉
种族:人类
出身:戴斯托尼亚帝国
戴斯托尼亚帝国的公主，其母原是修女。在发生战斗时原本也在修道院修行，帝都被攻击时因情况紧急加入了朱利安军。对米迪奥似乎有某些特殊的感情。

宇野真
种族:人类
出身:东方
为寻找徒弟而从东方来到的老拳师，其实也就是爱琳的师傅。某仙人如出一辙，虽然已经年过半百但是仍然对队伍里的女性角色贼心不死，为老不尊的典型。

奥奈斯特
种族:飞马
出身:戴斯托尼亚帝国
雷利安斯将军的忠实部下，在识破多米尼特皇帝计划阻止大陆陷入战乱一事上有重大贡献，之后加入了朱利安军。名字的由来是Honesty（正直，忠诚）而来。

古拉比
种族:人类
出身:戴斯托尼亚帝国
海上都市萨拉班多的总督，为了自己的野心而参加了绑架帝国皇帝的计划，同时和布拉扎姆教签定契约获得变身的能力。名字的由来是Grubby(卑鄙，可耻)一词。

罗比
种族:机器人
出身:不明
沉睡千年的古代机械兵，因沉睡过程中被老鼠弄坏了语言翻译系统而使得它在日常交流上有些问题，但是进入战斗状态时则依然可以发挥100%的力量。

凯特
种族:精灵
出身:戴斯托尼亚帝国
朱利安和古拉西亚所乘军舰上的弓箭手，本来只是为了营救帝国首都而协助朱利安等人，后因为对使大陆陷入混乱的帝国感到厌恶转而加入了朱利安军。

贝尔托雷姆
种族:人类
出身:阿斯比尼亚共和国
共和国独立战争时以足智多谋而闻名的智将。作为共和国代表参加了在海上都市萨拉班多的和平会谈，因变故担任了辛比奥斯军的军师，并且一直引导着光明军势。

美琳达
种族:人类
出身:戴斯托尼亚帝国
米迪奥的母亲，只是平民出身的她虽然成为了王妃但是在等级制度森严的帝国中依然处在下层，甚至无法和米迪奥相见。同时被多米尼特当作控制米迪奥的人质。

亚夏
种族:人类
出身:远东之村
为了成为最强的忍者而不惜杀死村长从远东之村出逃的三兄弟，同时也是叶月追赶的对象。来到帝国后得到多米尼特皇帝的信任，但是三兄弟还是相继被击倒。

阿罗甘托
种族:人类
出身:戴斯托尼亚帝国
帝国的二王子，非常擅长于谋略。为夺取皇帝的宝座不惜勾结布拉扎姆教，最终在进攻共和国首都时被辛比奥斯军击败。名字的来源是Arrogant（自大）一词。

坎贝尔
种族:人马
出身:戴斯托尼亚帝国
十多岁时就立下战功，得到帝国皇帝认同的骑士，为培育米迪奥而将他任命为保护米迪奥安全的侧近。是系列中必定在初期出现在队伍里的人马骑士。

古拉西亚
种族:依诺贝塔
出身:艾尔班塞姆
继承了"正之力"的依诺贝塔族少年，为了封印残存的修多姆族的布拉扎姆阻止古代文明的复活而和朱利安一同行动。名字的由来是Gracia(同Grace)一词。

布莉吉特
种族:精灵
出身:戴斯托尼亚帝国
性格非常活泼的野丫头，精通魔法，从小就陪伴在依莎贝拉公主的精灵族少女。为履行自己的职责，保护公主的安全，跟随依莎贝拉加入了朱利安军。

简
种族:依诺贝塔和修多姆的混血
出身:雷莫泰斯托
同时拥有"正之力"和"负之力"的少女。古拉比之妻所生，但是似乎并不是古拉比之女。在游戏过程中和朱利安渐生情愫，最后的结局十分耐人寻味。

多米尼特
种族:人类
出身:戴斯托尼亚帝国
戴斯托尼亚帝国皇帝。并非只是擅长谋略之人，在年轻时也曾经以剑术著称，最终征服整个大陆的野心还是被朱利安等人打破。名字的由来是Dominate（支配）一词。

钢
种族:人类
出身:桃地
和叶月以及亚夏等忍者不同，来自大陆西方的忍者之村。不知道为什么会不远万里来到共和国境内的脱走忍者，因为他的变身术被识破而加入了辛比奥斯军。

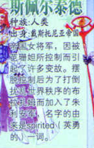


丹塔雷斯

种族:人马

出身:阿斯比尼亚共和国

效力在共和国首屈一指，为了辅佐辛比奥斯而被编入辛比奥斯军。在各个方面支持着辛比奥斯。个性耿直，和帝国的坎贝尔之间是一对夙敌，但同时也互相敬重。



斯佩尔泰德

种族:人类

出身:戴斯托尼亚帝国

帝国女将军，因被芭珊妲所控制而引起了许多变故。摆脱控制后为了打倒扰乱世界秩序的布拉扎姆而加入了朱利安军，名字的由来是spirited（英勇的）一词。



费艾尔

种族:人类

出身:不明

布拉扎姆教团四大司祭之一，性格冷酷而阴沉。拥有变身的特殊技能，参加了绑架帝国皇帝的作战。之后依然在暗中阻挠辛比奥斯军。



格蕾斯

种族:狗人

出身:阿斯比尼亚共和国

和玛斯丘琳一样，从小就和辛比奥斯一起长大的僧侣。在性格上和玛斯丘琳正好相反，非常地沉稳而冷静，名字的由来是Grace(和蔼，慈悲)一词。



布拉扎姆

种族:修多姆

出身:不明

满是谜团的人物。残留下来的古代统治阶级人种"修多姆"，为了征服整个大陆而建立起了布拉扎姆教团，同时利用帝国和共和国之间的矛盾引发了这次战争。

嘉斯提斯

种族:人马

出身:阿斯比尼亚共和国

原本是共和国将军艾丘尔将军的部下，但是由于对其背叛祖国的行径怀有疑问因此加入了辛比奥斯军。名字的由来是Justice（正义）一词。

片

种族:片族

出身:不明

像是企鹅一样的生物，因机缘巧合加入了辛比奥斯军，虽然语言完全不能相通，但是好像辛比奥斯能听懂它所要表达意思。性格上似乎是很热血的一个小家伙。

芭珊妲

种族:人类

出身:古利夫村

妖艳的布拉扎姆女司祭，擅长魅惑之术，同时也有母性的一面，布拉夫就是她和共和国的将军夫拉塔之间的孩子。在最后镇守教团本山的战斗中和其子一同阵亡。

黛丝海伦

种族:人类

出身:不明

布拉扎姆教团四大司祭中最好战的一个。谜之少女"简"称呼她为"姐姐"。名字的由来是Death（死亡）+Helen（引发特洛伊战争的旷世美女）

艾而塔

种族:鸟人

出身:阿斯比尼亚共和国

萨拉班多的和平会谈出现变故后接受指示前来支援辛比奥斯军的鸟人，在横断列车上加入后就一直活跃在战斗的第一线。塞罗的姐姐，一直都被塞罗所敬仰。



帕佩茨

种族:人类

出身:北方

来自遥远北方的森林中，从小被一个占卜师老婆婆所收养，并锻炼出了驯服动物的能力，受到老婆婆的指示前来保护米迪奥。名字的由来是Puppet（傀儡）一词。

格力泰亚

种族:人类

出身:不明

布拉扎姆教团四大司祭之一，擅长用巨大扇子卷起旋风进行攻击，号称"风之格力泰亚"。名字的由来是圣经中的巨人士兵Goliath。



嘉鲁姆

种族:修多姆

出身:不明

属于传说中的远古超人类"修多姆"，朱利安的杀父仇人，在《光明圣柜》中就曾登场并帮助主角一行，亦正依邪，据他所言，自己所追寻的是"神的真意"。

普莉姆拉

种族:妖精

出身:玛雅村

居住在玛亚村，性格活泼，好奇心旺盛的妖精，对北方的地形十分熟悉，同时具有很高的机动力和魔力。同时也是从《光明圣柜》时代就出现的角色。

古兰达克

种族:龙人

出身:戴斯托尼亚帝国

知识渊博的龙人族老军师，米迪奥军的智囊。在剧本2的终盘正是由于他的计划成功阻止了古代战争，名字的由来是Grand tactics(伟大的战略)。

夫兰克

种族:狼人

出身:戴斯托尼亚帝国

本来出身帝国，但是由于种族歧视而从幼年就跑到共和国境内的狼人，因为一眼看中辛比奥斯的气质而强行加入辛比奥斯军，名字的由来是Frank（直率的）一词。

艾丘尔

种族:人类

出身:阿斯比尼亚共和国

原本是共和国的将军，但是因为感觉共和国已经背离了自己的当初的理想转而投向帝国方，但是被他人所利用掉落瀑布。名字的由来是Equal（平等）一词。

西瓦尔丽

种族:人马

出身:阿斯比尼亚共和国

在战斗中因中了狂乱魔法而逃离原部队的共和国女骑士，为了洗刷逃兵这一污名而加入了辛比奥斯军。名字的由来是Chivalry（骑士道）一词。

巴鲁美基亚大陆上的另一段历史，光明与黑暗之间对抗的来龙去脉。

在远古时代，"神"制造了整个大陆和大陆上的生命，而在此后承载由"神"所创造的"灵魂"的方舟来到了这颗星球上。"灵魂"是善和恶，光和暗交织而成的精神生命体，也正是"神"为了审查人类内心中的善恶而到来的。由此，继承了"灵魂"的人类成为了古代的"超人类"，远古文明也开始由此发祥。而在此时同时拥有"正之力"和"负之力"的"超人类"身上"正之力"占了主导地位，因此依诺贝塔开始维持起这个世界的平衡。

然而在此后烦恼于该如何更好地统治人类的第一代依诺贝塔统治者因负面的情绪而使得"负之力"占了统治地位，最终蜕化为修多姆。而此后变化为修多姆的"超人类"越来越多，整个古代文明也进入了最为繁荣的阶段，巨大的战车和拥有高度人工智能的机器人都在这时被制造出来，但是同时由于修多姆的残暴，整个人类社会陷入了一片恐慌之中。

1000年前，布拉扎姆千年王国却由于一道从天而降的光芒而毁灭，残留的修多姆成立了布拉扎姆教，为了复活修多姆的王国而活动，同时人类为了与其对抗而成立了远征队，和不完整的依诺贝塔一起监视封印了布拉扎姆的方舟。同时为了今后将可能爆发的第二次正邪之战而把古代知识和机械文明保留在玛雅村。

而在正邪对抗的同时，人类也渐渐发展起了自己的文明，在大约《光明力量3》的故事发生400年前的时候，在整个大陆北部建立起了一个统一王国，进入了稳定时期，但是不久之后王国就更名为帝国，在森严的等级制度下，贫富分化日益严重。民间不断地出现起义组织，而在20年之前，由于多米尼特皇帝的暴政和饥荒的爆发，在帝国北部爆发出了由贵族发起的大规模反乱，被皇帝派来的讨伐军出于种种考虑也加入了起义军的阵营，以此为契机，共和国得以建国独立。

在独立战争中，以古代遗迹为据点并在其上建立了都城，并开始对遗迹的挖掘。并开始与北方守护圣舟的光明后裔开始接触。

同时在布拉扎姆教团内部也出现了分化，同时继承了"光之力"和"暗之力"的女性从教团内部脱逃，来到了海上都市萨拉班多，嫁给了总督古拉比，同时生下一女婴，也就是"简"，但是她却并不是古拉比的女儿……随后这名女性被追赶来的布拉扎姆教徒带走，同时古拉比为了和教团的交易把简也交给了教团。

而在此十年之后，远离帝国和共和国的地方嘉鲁姆等一批修多姆从封印中觉醒，但是由于一些原因分成了以嘉鲁姆为首的想和人类共同生存的一派以及想要重新支配这个世界的一派，而在这时，继承新"灵魂"的佣兵亚瑟等人重新封印了修多姆。

在简的母亲病危之际，四处云游来到北方的亚瑟来到了她的身边，而两人之间的关系依然是个谜……

此后一段时间里共和国和帝国之间的战事不断，但是因为国力匮乏，共和国内出现了大规模的饥荒，在国民内形成了恐慌，为了缓解这种情况而出现的下调税率提倡节俭等政策也引起了共和国上层的不满。为了让布拉扎姆重新复活，看准这一动荡时期，布拉扎姆教勾结了中立的海上都市萨拉班多为了发动大规模的战争而开始活动。

正是在这个时候，在共和国东北部灾情最严重的巴兰德地方爆发出了内乱，而在上层中主张安抚民众的一派被强硬派所压制，使事态变得更加混乱，趁此机会帝国打着"保护圣地"的名号名正言顺地发起了进攻，而且通过海上的奇袭不费一兵一卒占领了巴兰德。

在经过此事后，共和国提出暂时签订和平条约，而别有用心的帝国皇帝，心怀野心的海上都市萨拉班多以及暗中活动的布拉扎姆都开始了自己的计划。《光明力量3》的故事也在此拉开了序幕。



从不曾登上过战场的勇者 光明之光得以流传不断的源泉

光明力量之父 高桥宏之

如果说到"光明"系列，就不能不提一下这一系列的缔造者高桥先生。1957年10月30日生人，到现在已近天命之年的高桥宏之可算是制作人里的一个老前辈了。他最开始是ENIX的工作人员，但是一直都只是担当一些助理职务，最多也只是曾担任《勇者斗恶龙4》的制片助理，可以说是没受到什么重用。在1990年时和当时属于Chunsoft的内藤宽等人一起从《勇者斗恶龙》的开发小组中独立出来，成立了Climax公司，同时开始为世嘉开发"光明"系列，然而在《光明力量 众神的遗产》这一部作品的开发中高桥却和内藤宽发生严重冲突，于是就再次率领《光明力量》的开发小组离开了Climax转而投奔世嘉，世嘉对他也是重视有加，在得到资金支持的情况下和弟弟高桥秀五成立了著名的Team Sonic。在世嘉的这段时间里主要的精力就放在了这次的主角——"光明"系列之上。凭借多年积累的游戏制作经验和他自己对角色扮演游戏的热情，"光明"系列也的确出现了《古代的封印》这样的高水平作品，并在欧美取得了相当大的成功，渐渐走上了正轨，但是由于MD在日本国内的主机之争上完败给SFC，同期有太多大量优秀的RPG出现，更有老东家的黄金招牌《勇者斗恶龙》挡路。使得"光明力量"系列渐渐被玩家所遗忘。因此当1994年SEC提出邀请时，高桥还是选择了离开世嘉自立门户。





←高桥的人气作品，虽然对我们来说想破头都不会明白这种游戏哪里好玩。

在这时还有一段插曲，据说是因为次世代战争的结果还不明了，因此高桥选择了让弟弟秀五首先公开表示退出Team Sonic独立成立Camelot为PS制作游戏，而他自己则装做什么都不知道依然留在世嘉继续为土星开发光明系列这种脚踩两只船的做法。而在此时制作的《光明战士》、《光明圣柜》、《光明力量3》也的确都有相当重的实验痕迹。当"光明力量"最后的作品依然没能挽回颓势，土星的败局已定时，高桥毅然彻底和世嘉划清界线，亲自挂帅新公司。

至此高桥宏之已经和"光明"系列无缘，"光明"系列也算是走到了一个分水岭上，之后经过了近四年的沉寂才重新崛起。

但是对于高桥宏之自己来说，他事业还只算是刚刚开始，离开世嘉后制作出了PS上国人并不太感冒的畅销作品《大众高尔夫》。但是由于SCE想要将Camelot收为自己的分公司，而且据传闻在游戏的开发过程中两者也出现过很多摩擦，于是放弃了SCE后又转投任天堂门下，在为任天堂开发"马里奥高尔夫"和"马里奥网球"两运动类系列取得巨大成功后，高桥宏之又回到了自己的起点——角色扮演，GBA上的名作《黄金太阳》系列通过启用新的背景和新的系统而在GBA上获得了喜人的成绩，在我国更是有一大批的支持者，也算是一圆他做出一个既叫好又叫座的角色扮演游戏的梦想吧。

然而到了现在，高桥宏之又突然把开发平台转向了PC，把全部的注意力集中在了网络上，准备推出一款对应网络的高尔夫球游戏。同时对外宣称短时间内不会再为任天堂制作游戏。在此希望他再次回到世嘉重掌"光明"系列的确是已经不太现实，因此我们也只有祝这位"光明之父"能在新天地取得新的成功了。

纵观高桥宏之在业界的历程真可用一句"东奔西走"来形容，从ENIX到世嘉再到SCE最后转投任天堂，中间两次成立自己的公司，虽然这种不断跳槽，不断改换门户的行为在外人看来可能是一种比较让人厌烦的事情，但是相信在商场上这也是不得已而为之。毕竟在商场上很多事情都是无法预知也无法控制的。选择最适合自己的发展方式才是最重要的，贡献出如此多优秀的游戏也就是最好的回答。

作为一个知名的角色扮演游戏制作人，在高桥宏之所制作的游戏中曾不止一次使用"亚瑟"这个名字，而在成立自己的公司时更是以亚瑟王的城堡来作为公司的名字，再加上作品中多次对国际象棋的描写，可见他对幻想中的欧洲中世纪的感情之深。不过，虽然每次都会参加剧本设定，但是从日本玩家的反应来看对他驾御故事和语言能力的评价并不高，甚至有些苛刻的玩家留下过"简直就像从英文翻译过来的"的尖刻评语。而从整个早期的"光明"系列的剧本和世界观设定来看，客观上讲，在对整体构架的把握和本身文化内涵积累的深厚程度上，高桥先生的确和"火纹之父"加贺昭三以及"皇家之父"松野泰己还是有不小的差距。不过通过率先3D化这一点和《黄金太阳》中的种种创新，在游戏创意以及其他方面表现出来的能力也却无愧于一流游戏制作人的名号，这大概也是为什么他能在阻力中闯出一片自己的天地，而《光明力量》当然能在众多角色扮演游戏中占有一席之地也正是他这种制作特色的体现吧。

最后要说一说的是高桥秀五，作为宏之的弟弟，从出任早期"光明"系列的副制作人，到在Camelot建立初期打点各方面事物，使公司走上正轨，他一直都在做着哥哥的辅助工作，两人似乎也真的有一种兄弟间心灵感应的默契。据说两人小时候的兴趣和爱好也都惊人的一致，同样痴迷美国摇滚乐，同时也都很喜欢保龄球。他自己更是一个有名的高尔夫迷，在《大众高尔夫》的开发工作中发挥了相当大的作用。作为"光明"系列的另一个主创人员他的功绩也绝对是不能被磨灭的。



↑《黄金的太阳》是高桥兄弟在创立GAMELOT之后为任天堂开发的第一部名作，在GBA上大放异彩。

探索中的光明缔造者 泽田钢

相信绝大多数读者对这个名字都会感到无比陌生，但是如果说他就是《光明之泪》的制作人大家也都不会太意外吧，虽说一款作品的失败不能把全部责任都推给制作人，但是《光明之泪》的诸多不当之处应该说和这个制作人所分不开的。事实上《光明之泪》是泽田作为游戏制作人制作的第一款游戏，作为一个制作人仅仅是初出茅庐而已。其实泽田钢早在1992年就已经进入世嘉公司，但是却是营销部门出身，也曾在客户服务部和人事部任职务，同时参加过街机游戏的移植工作，现在属于研究开发战略企划局编成部，可算一个经验丰富的多面手，但是在主持制作《光明之泪》时多年的经验似乎是没发挥什么作用，相反在很多方面都有失妥当，连泽田自己都在访谈中承认《光明之泪》是以角色为主的游戏，在游戏方面的确是有所欠缺。明年春天发售的《光明之风》则依然是由泽田来担任制作人，希望在吸收了《光明之泪》的经验之后能让《光明之风》真的像一阵风一样送来新的气息。



重获新生的光明力量 下里阳一

和其他部门出身的泽田钢不同，下里阳一一进入世嘉担当的就是制作人一职，而且如果提起他所担当的第一款游戏相信那是无人不知无人不晓。国人熟悉得不能再熟悉的MD上的格斗名作《幽游白书 魔强统一战》就正是出自此人之手！此后在制作一些小作品后则加入了Team Sonic，在高桥宏之离开世嘉之前曾出任土星上《光明战士》和《光明力量3》等作品的监制。GBA上的《光明力量 黑龙复活》也是出自他之手，也算是和"光明"系列有着很深关系的人物。



也许是对光明力量传统的战棋方式有着深厚的感情，在当他担任《新光明力量》的制作人时，依然希望新的光明力量不要舍弃传统，仍然以战棋形式登陆PS2，同时也考虑过类似《梦幻骑士》类型的半即时战略的形式，但是由于之前GBA上的初代复刻并没有收到预期的回报，加上战棋游戏的没落，最终新的光明力量还是成为了一个动作角色扮演游戏，引用他自己的说法就是"仅仅是使用传统的形式大概没法实现'光明'系列的乐趣"。

《新光明力量》在世界观基本继承了最初的光明力量的情况下比较成功地融合了动作角色扮演的形式，描绘出了他心中的"光明力量"。在"光明力量"和"光明"分走两路的情况下，我们有理由相信，在他的引导下，"光明力量"可以以动作角色扮演的形式重新焕发出新的光辉。



←《马里奥网球》的风格依旧十分出彩，这也是高桥兄弟的GAMELOT的杰作。

光明系列游戏中所存在的奇异现象

从《光明与黑暗》开始，历代以“光明”为主题的游戏中就存在着许多有意思的细节。这些特征与游戏的特点使《光明》系列的许多爱好者在玩到新作的时候就注意观察游戏里有没有这样的要素。久而久之，这些要素也逐渐成为《光明》系列的特点之一。大家在玩这些游戏的时候，可以仔细看看，我们总结的这些特点到底是不是在许多作品里都有体现。



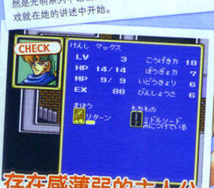
读书的小女孩

在《众神遗产》、《光明之魂》等作品中，游戏的开头都有一个小女孩在那里读一本书。书中讲的当然是光明系列中记载的英雄们的故事了。我们的游戏就在她的讲述中开始。



特别商卖

在一些作品的商店中，你在退出之前老板会问你要不要一些比较好的东西。如果答应的话，就会看到商店里的特卖品。这些装备一般都比较昂贵，但是质量比平常的要高很多。



存在感薄弱的主人公

《光明力量》中的主人公历来都是没什么个性的，虽然是所谓的继承了勇士精神的人，但是在游戏里几乎没什么话，和哑巴一样。这种情况到了《光明力量NEO》里才有所改变。



图标式选项

大概是为了照顾各位玩不惯RPG的玩家吧，游戏里的“对话”、“道具”、“强度”等选项都是用图标表示的，而不是文字。这也是许多玩家喜欢《光明》系列的原因之一。



人马骑士

和其他的战棋中骑马的骑士不同，《光明》系列里的骑士都是人马族的。按说人马应该使弓箭，但是这些人马应该是骑士，所以用的都是长矛。另外，光明系列里的种族总是怪怪的。



战斗画面

在战棋版的《光明》游戏里，我方与敌方的战斗画面不是火纹式的左右对峙，也不是皇骑那样完全在斜45度的地图上表示，而是以我方的视角面对敌人，近大远小，十分有压迫感。

《光明力量》新锐人设同人画家TONY 画风唯美而忧郁吸引爱好者FANS无数

Tony，全称Tony Taka，本名不详（大概是不愿公布自己姓名吧……），是日本著名插画家，早期的作品以同人为主，从1997年开始，曾经为许多著名的游戏绘制过同人插画。如《最终幻想7》、《寄生前夜》、《北欧战神传》等等。后来他的才能被一些专门制作成人游戏的公司看中，于是后来又为一些PC游戏做了人设和插画的绘制工作。他以“Tiny Tony World”命名的T2 Artworks工作室现在正从事各种插画和游戏设计的工作。

尽管Tony的作品里很大一部分都是带有H色彩和邪恶内容的非主流游戏插画，但是他画中的人物确实有够唯美，而且色彩比例搭配得十分养眼。从近10年来的作品来看，Tony在画同人画的时候，对于人体比例和姿势逐渐掌握，最后达到一种运用自如的境地。如果只用一个词来评价他的作品，那么“凄美”这两个字就再合适不过了。他所画的人物尤其是女性角色，眼睛都十分清澈温柔，给人一种一看就着迷的感觉。正是这种风格，使无数OTAKU们为之沉迷不已，而Tony的名气也在日本游戏界逐渐传开了。

当SEGA开发新作《光明之泪》的时候，选择Tony作为游戏的人物设定和插画的绘制者，从某种意义上来说，是为了用他来吸引更多玩家关注这个游戏。说实话，如果不是因为Tony的人设，恐怕不会有那么多的玩家对《光明之泪》这个游戏有好感的。但是不管怎么说，讲到Tony和他创办的T2 Artworks……他的fans应该很多吧，呵呵呵……

↑Tony作为同人画家从97年绘画至今，在日本的插画界也是小有名气，也因为画成人题材受到争议。

从同人插画到正式的游戏人设，Tony君笔下人物的魅力确实不可阻挡，SEGA挑他担任原画也算是眼光独到的决定。这也正应了那句话，21世纪什么最贵，人才！

不管大家评价如何，我们还是对这位画家保持一种理解的态度吧。





十年转瞬

宫本茂——时雨殿畅谈游戏十年

本期我们继续前期对日本游戏大师宫本茂的特别专访，地点同样在包含游戏乐趣和任天堂风格的时雨殿，而这一次，我们将通过大师的讲述，了解从FC到Wii的游戏发展史。

随着N64的发售、GC时代的过渡，到最近即将发售的新主机Wii。宫本茂眼中的游戏10年是什么样呢？

——首先恭喜您获得了法国文化通信部颁发的爵士勋章。不知道您今天有没有带着您的荣誉勋章呢？

宫本■当然带了！（从包里掏出了勋章）

——这就是您获得的勋章吗？不知道获奖后的心情是什么样的呢？

宫本■原来看着别人获奖的时候，总觉得"真是了不起呀！"。可是，这会换成了自己得奖的时候却并没有感到有什么特别的。（笑）

——原来是这样啊？（笑）不过话说回来，宫本先生曾获得过很多奖项，但这次的奖项会不会对宫本先生来说有一种特殊意义呢？

宫本■是呀，至今为止获得的游戏奖项确实不少。而这次的奖项似乎有一种更大的意义。毕竟能在外国的游戏市场中获得成就，并且通过这次的获奖，相信和法国的游戏交流方面也会有进一步的突破。

■这就是宫本先生获得的勋章。这还是第一次看见实物。

——从N64的发售、GC时代的过渡、到最近Wii的即将发售。游戏业又度过了10个年头，真是光阴似箭啊！

宫本■是呀，时光过得飞快啊。如果说N64是游戏发展的第二时代（3D时代）的话，那么玩家也该面临第三时代了（体感时代）。记得10年前当N64发售的时候，日本的市场非常不景气！

——确实如此。看来"10年是一个段落"的说法是正确的！

宫本■就现状来说，游戏业界内也有很多的问题。比如说如何面对手机游戏对传统游戏的影响。在这个时代，手机已经成为一种生活必需品。作为奢侈品的游戏机将如何继续稳稳立足呢？还有，目前无业人员的增多造成各个产业上的欠缺。这一点是和10年前无法相比的。就这些点来说，我认为我们应该重新找寻电子游戏产品在这个时代中的新定位。

Wii 3D时代到体感时代 翻天覆地的十年

——是呀，就在前些日子还有人反映手机游戏的出现大大影响了电子游戏的销售。

宫本■是这样的。不过在这些因素下NDS却获得了成功。这就说明传统游戏机产品还是有市场潜力的。所以，我们这次就想在家用机上再获得一次成功。就电脑这个产业来说，预计明年发售的OS系统就真的比以前好用吗？我认为使用重复作业打造将来的观念已经在过去的10年中被淡化了。就这个意思来说，我认为1996年之前的10年才是最具有创新的10年。可以说那时的商用游戏机是最高级的，而家用机也是在那个年代发挥了它最强的光芒。总之，10年时间很难用一句话来概括。

——是呀，10年真是很长的时间啊，记得10年前在互联网上还不容易找到宫本先生的资料呢，而现在一检索，恨不得有10万个消息蹦出来。

宫本■确实，现在已经到了连NDS也可以进行上网的时代了！（笑）

Wii 被称为游戏业开端的 NINTENDO FAMILY COMPUTER

——在这里又想起了当年大红大紫的FC，如果用一句话来形容它的成功的话，宫本先生觉得是哪句话呢？比如"游戏是从这里开始"之类的。

宫本■可以说是游戏业的开端。

——记得宫本先生在FC时代中创造出了大受好评的《超级马里奥》。几乎可以说是所有人都玩过的游戏巨作。作为获得4000万高销量的作品的制作者来说，宫本先生的心境是什么样的呢？相信一般人的话，早已有成仙的感觉了。

宫本■成仙的感觉倒是没有。（笑）而且，当初如果没有山内先生（山内溥，任天堂前任社长）指导的话，也不会获得这么大的成就。

——确实不愧是山内先生。获得了4000万的销量可不是一般的数字呀。

宫本■《超级马里奥》能在国外获得那么大的成功也可以说是非常幸运的。不过，当时我们也已经抱着必胜的心理进行开发。所以，获得成功也是理所当然的事情，并没有太大的意外。而且，可以说当时《超级马里奥》的开发有一半成份就是针对国外进行的。因为电子游戏本身就是从美国诞生的，所以我们没有必要非要把日本文化融入进游戏后再进行推广。使用电脑进行游戏开发的公司在日本有，在国外也有。所以，在日本卖出100万的话，在国外也不会一款都卖不出，这就是为什么说好游戏是不分国界的。而且，我在从事游戏开发的时候，美国的任天堂分部（NOA）已经成立了。游戏的画面中的"Credit"、"Insert coin"等原本就是用英语做成的。

——尽管这样，面对4000万销量的成绩说"这种成功是应该的"也真是非常有自信呀！

Wii 改变了电子游戏世界的SFC与N64

——那么，宫本先生对接下来诞生的SFC又有什么评价呢？

宫本■从字面上来说，"SUPER FAMILY COMPUTER"已经超越了"FAMILY COMPUTER"。并且它也确实填补了FC上的不足。

——就是字面上的意思呀！

宫本■是呀！首先，卷轴的多层化，可使用角色的增多。在FC上表现不了的东西，在SFC上进行了改进，达到了在当时可以进行较好表现的程度。虽然技术水平还到










不了商用级别，但是如果是进行家用游戏的话，在当时的技术领域上已经是足够了。

——的确是这样。后来就到达了N64的时代。

宫本■是呀，当时N64已经很明显的到达了3D的领域。通过3D的图形表示，游戏的环境也变得更加自由逼真了。

——记得曾经在N64的广告上有过“N64将改变游戏”的标语吧，也确实改变了啊！

宫本■确实有着相当的改进，不过同时也因为它的改变而使大部分人跟不上游戏的节奏。最终导致玩游戏的人和不玩游戏的人清楚的分成了两个极端。

Wii 从N64的反省之中诞生的GAME CUBE

——之后GC的诞生也是因为这个原因吧！

宫本■推出GC的主要原因还是因为这个世界上还是有着大量需要并希望单纯玩游戏的人。但是由于市场上的种种原因，使得GC虽然在机能表现上更高一筹，但是还是落败于可以观看DVD的PS2。成功与失败，其中也有很多说不清的因素。

——记得在GC发表的时候，曾经打出了“N64的反省”的标语。包括软件开发的便利性等等，其实就GC本身的战略与素质并没有任何错误吧？

宫本■是啊。原本游戏机就是要和软件开发商并肩作战，所以在舍弃卡带存储媒体，改为光碟式存储的做法是完全没有错误的。而且，为了保护软件的防盗措施采用了特殊的光碟媒体，可以说想到的事情都做到了。但是因为没能和软件方做出最好的协调，没有推出让玩家特别期待的游戏，导致广大玩家渐渐的离开了我们。就这一点来说，还是因为我们有的地方做的不足而造成的后果。当然并不是任天堂做不出好的游戏来，只是一个公司毕竟不能对每个类型的游戏都进行专心制作，时间和成本上都是达不到。当你好不容易下定决定开发这种类型的游戏，这时候却会有人说那种游戏不适合现在的市场。不过，就是因为我们要经常考虑这些种种因素，才唤醒下一代主机Wii的诞生。

——就是因为这些原因，才称Wii为真正的次世代主机呀！

Wii “Wii”隐藏着无限可能真正的次世代游戏机

——如果是这样的话，Wii的评价又该是什么呢？

宫本■那要称之为“隐藏着无限可能的游戏机”了。

——FC和SFC度过了10年，N64又和GC度过了10年，接下来的10年就要从Wii开始了吧？

宫本■是呀，可以说是从新开始！

——从发表以来，经过一段时间的观察，Wii会比N64和GC更容易进行软件开发吧！

宫本■Wii的硬件系统基本和GC差不多，开发工具也会进行版本更新。GC上使用过的程序也几乎都可以使用。所以，我在想GC的软件也可以通过Wii的新机能和新的游戏方法来体现得更好也说不定。

——那就是说，很有可能使用Wii的特殊手柄玩到GC的游戏了？

宫本■是这样的，GC游戏现在如果去二手店也可以买到，价格上也会很便宜。当然，在新的软件开发上面，也不会停歇。假如我们能在第一时间开发出不同种类作品的话，也会同时促进其他软件厂商的开发工作。

——也就是说，任天堂接下来会是这样的战略。

宫本■对，之所以我们决定下次的《ZELDA》将会开发出两种版本，那就是Wii版和GC版。而且，同时发售两种版本也是一种有趣的尝试。

——原来如此。

宫本■在开发人员当中也一直有人在说：“Wii比GC的能力强很多，所以应该在这个时候来磨练它的机能。”但是，我认为期待《ZELDA》的玩家不是想看它的画面水平有多高，而是想看到一个有意思的游戏，仅此而已。所以，不管是Wii也好，GC也好，只要做出好的游戏来就是理想的平台。

——也就是说Wii将不会追求表面上的华丽，而是追求游戏的乐趣吧？

宫本■对，可以说到现在为止我一直在追求那种可以全家老小同时玩得很高兴的游戏。但是，由于种种原因并没有成功。这次的Wii让我看到了希望，相信有了它的帮助，我多年的梦想就会实现。

Wii Wii版的《ZELDA》可以进行“真正”的挥剑

——《ZELDA》即将发售的消息可以说是家喻户晓了，您还曾在E3称呼它为“世上最高的《ZELDA》”吧？

宫本■对，好像引起了很大的反响。还记得我在E3上按住B键挥剑了吗？（笑）之所以开发出“可挥剑版本”是为了让各位玩家感受一下Wii的存在。并且，那样的游戏才更加有意思。

——那就是说和敌人战斗的时候，将挥动遥控器手柄进行战斗吗？但那种操作方法不会使人感到累吗？

宫本■不会的，因为遥控器手柄会对一点震动就进行反映。而且游戏的内容也不光只是战斗，所以不用担心会有累的感觉。在E3上我还对人们说明了可以使用按键进行挥剑的操作系统。当我说明完毕以后，周围也传出了“噢，是这样啊！”的回应。

——原来如此！（笑）

宫本■还有，比如在射箭时使用十字键的话，会感觉到操作很不方便吧？

——是呀，非常的不方便，尤其是瞄准方面。

宫本■所以，我们在这方面也设计成了刚才所说的按着B键进行操作。结果，还是这样的操作更加有意思。

——确实不错啊！（笑）

宫本■其实，这还是个没有公开的秘密呢，本来不想说的，一不留神就说了出来。

——话说回来，这次同时推出《ZELDA》的Wii版和GC版的话，玩家到底玩哪个版本，会不会造成困扰呢？

宫本■现在，就《ZELDA》来说已经到了最后的制作阶段。但是不到发售那天，我不能不负责任的说哪一版更好。不过就通过我进行游戏测试的感觉来说的话，个人感觉还是Wii版更加有意思。

——不过，相信不管是哪一款《ZELDA》都会有它自己的乐趣。

宫本■当然，不管哪款都很有意思。而且，这次的《ZELDA》加入了相当多的要素。而这次E3上发表的部分只是全作的凤毛麟角而已。

读者对宫本大师的悄悄话 完全坦诚的大问答

在制作这次访谈的同时，编辑们就读者关心的问题对宫本先生的日常生活进行了详细的访问。希望各位玩家可以通过我们的采访，可以更加了解拥有强烈个人魅力的宫本大师。



已经到了新主机即将发售的时候，在繁忙的工作中宫本先生是如何休息的？

——宫本先生最近的休息日是怎么度过的？

宫本■主要还是和我的爱犬一起玩耍。最近，我的孩子开始自己住了。所以，我的空闲时间也变得富裕了，可以好好照顾自己的爱犬了。（笑）

——如果我没记错的话，宫本先生的爱犬名字应该叫PIKU吧？

宫本■是呀！亏你还这么清楚记得。

——那爱犬的照顾之外呢？还有没有什么别的活动？

宫本■另外的话，没有什么特殊的。还是和以前一样。练习练习乐器，然后像园丁一样修剪一下院子里的花花草草。（笑）

——真的吗？

宫本■是呀，我可是非常喜欢做些东西的。

——宫本先生还坚持游泳吗？

宫本■坚持。不过想起来还真觉得自己挺忙的。又是游泳，又是当园丁的。（好像突然想起了什么）对了，上次自己做了一个狗的食具台。可是，妻子一看就傻了，说：“什么呀这是？”（笑）接着我说：“怎么样？很漂亮吧？”妻子却说“漂亮是漂亮，不过只是个箱子嘛！”（笑）

——（笑）看来那个食具台需要改进呀。

宫本■可能应该加个“脚”。（笑）不过，自己做东西确实是个有趣的事情。

——有没有想过把这个形象客串到Wii的游戏里边呢？

宫本■（想了一下）好像不妥吧！



到现在为止，最高兴的事情是什么？

——请问到目前为止，最令宫本先生感到高兴的事情是什么呢？

宫本■这种事情如果说想不起来的话……（想了很久）我想还是考上大学的时候吧。

——真厉害，和以前采访中回答一样啊！

宫本■真的吗？那就说明大学合格以后，还没发生什么更令我开心的事呀！（笑）

——就连获得法国颁发的爵士勋章也不觉得高兴吗？

宫本■可能吧。

——每年大学合格的人数最少也有好几百万。可是，获得法国勋章的日本人可并不多呀！（笑）

宫本■但是，在自己努力之下大学合格的时候，更为愉快，而且最重要的是，大学合格以后，有一种自由的感觉。进了公司，就没有那种感觉了。不过我的情况可能还比正常人好一些，也相对自由一些。不管怎么说在大学时代是最好的，可以完全选择自己想做的事情。

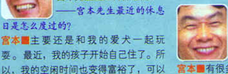


最近，令人气愤的事情？

——最近有没有什么令宫本先生感到气愤的事情？

宫本■是什么呢？玩《锻炼大脑的DS训练》觉得自己脑力不够？也就这样了吧。

——哈哈，也就是没有啦！（笑）



有没有什么想对现在的年轻人说？

——宫本先生对现在的年轻人有什么建议呢？

宫本■有很多。经常对他们说：“好好用头脑考虑考虑！”、“站在客人的角度来看待自己做的东西！”等等。

——也就是说，先要评价自己才能满足别人的要求。是这个意思吧？

宫本■有的时候，就算过了自己这一关，也不见得能得到玩家的好评。更别说连自己都看不过去的作品了。如果作为客人的你，使用了这种不合格作品，你会怎么想呢？相信都是一样的。

——确实是这样的。

宫本■经刚才这么一说，我突然想起什么东西让我生气了！（笑）

——您真幽默！（笑）



最近吃过的好吃的东西？

——宫本先生最近觉得好吃的东西是什么？

宫本■好吃的东西嘛……（一副发愁的样子）还是想不起来呀。（笑）好吃的东西肯定是有的。不过，就像刚才生气的问题一样，突然问的话，还真不容易想起来。

——宫本先生对PIKU有没有什么生气的事呢？

宫本■那个还没有。

——PIKU属于什么犬呢？

宫本■属于牧羊犬。

——是在屋里养吗？

宫本■是呀。啊！（突然不知想起了什么）最近电视的主持人非常令人生气。世界杯的报道等等。

——（刚才的提问已经过去了……）是呀，确实有点。

现在最想要的是？

——宫本先生最近有没有什么东西特别想得到呢？

宫本■想要的东西嘛……希望不要问些奇怪的问题。（笑）开个玩笑，想要的东西应该是客人的微笑吧。在剩下的人生中，不知还能做出多少让人微笑的作品。（一边看着勋章）这个真好呀！（笑）

——那么，在宫本先生眼中的电子游戏是什么样的呢？

宫本■可以称之为“实现自己梦想的工具”吧。就像漫画一样，我们虽然使用的不是画笔，但我们可以通过程序的组合来完成自己的梦想。可以说,获得这种“道具”是非常幸运的事情。

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

我们的商场日新月异加入了不少新东西。王国之心再出手链新品，可与以前的项链组合佩戴。"龙珠座珠"推出第10代，由于采用早期设定所以形象更加可爱！而更可爱的还有哆啦A梦毛绒玩偶，喜欢他的人看到就一定中招，两款回力车也是首次尝试推出！热门作品"凉宫春日"和"FATE"的爱好者也有最新选择，腰链设计别出心裁，钱包独具特色又实用，男女同样推荐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元!



名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表"黄金的时刻"，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。



凉宫春日的忧郁精致钱包

●凉宫春日团长钱包！黑色柔软质地，两面分别印有作品logo和Q版团长图案，三折打开后尺寸为24*11CM，有拉锁内袋。



哆啦A梦毛绒玩偶

●看了就想抱一把的超卡哇伊哆啦A梦毛绒玩偶！高约19cm左右，铃铛、口袋和尾巴所有细节均真实还原。



哆啦A梦回力车巴士车

●真实还原的迷你原巴士车，同样也是回力设计。长长的车厢，凸起的巴士顶棚，车上的哆啦A梦图案都令人觉得亲切万分。同样附带小哆啦A梦玩偶一个。



哆啦A梦回力车救护车

●车身上印有哆啦A梦图案的白色小救护车，回力传动可实际奔驰！不仅车灯、车内座椅等一应俱全，车门还可以滑动打开，附带小玩偶一个。



王国之心华丽王冠手链

●以人气经典游戏《王国之心》中的"王冠"标志为主题的手链，长短可根据佩戴者情况自己调节，戴起来触感光滑银光炫耀，游戏迷超值选择。



七龙珠Q版人物水晶座珠七代十件组

●时间设定重回大战黑绸军年代，鸟山名原作早期风格跃然而出，乘坐筋斗云的小悟空、拽拽的短笛大魔王、野蛮的布尔玛、头戴小裤裤的小八戒、



Fate超酷造型腰链

●《Fate/stay night》又一另类周边，骑兵RIDER所使用的神秘武器腰链，两端可以扣在裤别上，穿牛仔裤必不可少的最强配饰！



最终幻想12项链三件套

●以审判长、阿尔卡迪亚帝国、达尔马斯卡王国的标志为主题的项链，完全真实再现游戏中的设定。感受置身游戏中那个空贼翱翔的幻想世界吧。



Fate命运守护夜怀时计

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee, art thou my Master?"表盘是精致的赛芭图案。附带特制表袋。



死神魂玩偶A款

●《死神》中人气最高的角色是谁？自然是既可爱又搞笑的魂啦！这个K歌之王的魂玩偶制作精致，手持麦克风劲歌热舞，一脸认真的表情生动有趣。



死神魂玩偶B款

●和A款的材质相同，摸起来手感舒适，大小也在24*13CM左右，手举双剑身着死霸装，帅气凛然。放在自己的床头或者送人，都一样别出心裁。

EVA主题酷黑钱包

●仿皮质地，手感舒适制作精细，打开尺寸约22.5*9.5CM。钱夹的正面和内侧均有福音战士的标志，另附带EVA身份卡一张。

¥29 编号:2811

柯南侦探帽

●《侦探们的镇魂歌》主题帽，前面印有烫金柯南图案并镶有金属标志牌。

¥25 编号:7120

LOVELESS猫猫变身套装

●青柳立夏的猫耳模样可爱的令女孩尖叫，如今你也可以变身长出毛茸茸的耳朵和尾巴，耳朵用发夹，尾巴用别针固定，白色版猫娘诱惑！用来cos小叽、自娱自乐或者参加活动绝对令你成为全场焦点！

¥29 编号:7096

草莓棉花糖泳装篇5件组

●超萌动画《草莓棉花糖》中的女主角清凉登场，包括美羽、千佳、茉莉、安娜、伸惠。

¥36 编号:7085

NANA精制钱包

●扣起来的尺寸11*9CM左右，同样有拉锁内袋和放置照片、卡片的地方！

¥39 编号:7119

NANA时尚钱夹

●长款的NANA钱包，扣起来的尺寸18*9CM。

¥45 编号:7108



备长炭手办5件组

●从今年初登陆动画的超可爱治愈系小萝莉备长炭手办组，包括烧鱼、蘑菇、米饭、瓶子、土壤改良5款，充分展现备长炭的功效所在，从内到外给你健康一番！

¥29 编号:2709

哆啦A梦可动游戏扭蛋六件组

●造型真实还原经典一幕，每个玩具都有机关全部可动！给哆啦A梦带上竹蜻蜓，面部表情就会改变，转转大胖背后的发条他就会生气的挥舞手臂，玩法新奇乐趣多多！

¥49 编号:7007



羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。

¥19 编号:2989

羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。

¥19 编号:2990

圣魔之血项链

●以华美颓废绚烂而著称的《圣魔之血》如今已经是无人不知，其中银发神父亚伯纳特罗德所戴的项链目前也终于现实化了，制作精细还原度绝佳。

¥25 编号:2574



高达SEED换装玩偶三件组

●全套包括基拉、露娜玛丽亚和斯黛拉。高约10CM，每款都有便服版、军服版2套造型，且头部、上下身、配件等关节均可插拔。

¥89 编号:2956

最终幻想12男主角原比例项链

●《最终幻想12》中的男主角瓦恩在游戏中所佩戴的饰品，挂坠长约8厘米宽6厘米左右，按游戏设定1:1原大真实再现，完全再现游戏时的风采！

¥28 编号:2697

Fate精致皮夹+限量收藏卡

●手感柔软外形高档的黑色皮夹，正面压有Fate的标志logo，竖款设计，打开尺寸为18CM*11CM，另附带一张圣杯战争序列号珍藏卡片。

¥29 编号:7018



草莓棉花糖浴室篇5件组

●草莓棉花糖中超级可爱的小MM，在浴室中展开泡泡战。系列包括伸惠、千佳、茉莉等5人。

¥29 编号:2901

Fate 王者之剑、宝石项链套装

●《Fate》中的远坂凛所带的吊坠，赛芭所使用的王者之剑如今全部化为项链！

¥35 编号:7030

灼眼的夏娜黄晶吊坠项链

●真实再现夏娜所戴"天壤的劫火"，水晶质地温和外面固定水晶的银色绞纹，极其细致耀

¥29 编号:2866

最终幻想蓝晶吊缀项链

●水晶一直是最终幻想系列的特色之一，吊缀晶莹剔透的冰蓝的色泽将肌肤衬托得更，加洁白

¥39 编号:2877

Fate酷黑帽子

●赛芭的威风飒气，绝对是Fate受到欢迎的原因。帽子做工透气性好，前方的LOGO绣花更是一针一线充分体现原作韵味。

¥29 编号:2923

EVA时尚领带

●设计简洁前卫，黑色领带上写着那句著名的台词『あなた谁？』将EVA特有的酷味彻底彰显，男女同样适合佩戴。

¥15 编号:2967

王国之心 钥匙刃项链

●钥匙刃化身项链，磨沙银质地闪耀华丽光泽，钥匙刃挂坠全长7.5cm左右，男女皆可佩戴。

¥25 编号:7074

EVA超酷多用包

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用抒背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

¥39 编号:2406

闯关族的家

第一百九十回

·闯家、大墙、超G 3in1小沛特别号

□主持/小沛 □插画绘制/华尧

【欲·鱼与熊掌不可兼得】

喜欢吃水煮鱼、喜欢玩游戏、喜欢看《电软》，也喜欢主持闯家。这是第四次了，叶子没病，小沛偶尔篡权一期，想给大家带点儿惊喜。每次主持闯家都会割舍部分自己的栏目，这次稍微例外，“大墙画廊”和“超G女生”栏目会在这一期入住闯家，也算是鱼与熊掌都没扔下。说到“欲”，人人都有。微软想要占领日本、玩家想要拥有PS3、小沛想要让自己瘦10公斤……这些都是比较难实现的东西，至于当下能做的，微软还是老老实实看好欧美市场、玩家还得抱着PS2等《战神2》等最后的大作，而小沛呢，这期好好主持闯家，让大家能在这里玩得愉快。最后还有一件事：以前主持闯家时，我曾经登过自己拍的一些照片，叶子回归之后就拒绝满足小沛的这个私欲了。哇哈哈！这次的机会我是不会放过的，大不了请叶子吃饭作为报答。

【与·独乐乐不如众乐乐】

家里热闹啊！纵观电软的诸多栏目，由读者参与的有“闯关族的家”、“龙哥热线”、“大墙画廊”、“中国电玩榜”和“超G女生”，不过这些当中，闯家是编辑与读者交流最多的，也最受欢迎。所谓“独乐乐不如众乐乐”就是这个意思啦。和大家聊聊天是多么快乐的一件事读者们可能想象不到，因为平时编辑们要么拿着手柄呆坐在电视前打攻略，要么埋头电脑前拼命写文章，再或者也有东奔西跑的，总之忙得不亦乐乎。闯家不但是读者们的家，更是编辑们的家，每期杂志出刊的时候，大家都是争着先看这个栏目的，因为喜欢这种轻松的气氛。而做闯家呢？小沛就更是乐在其中了。现在终于知道，原来闯家由叶子主持也是有另一层因由的，心情好可以美容！……希望也可以减肥，但不知道只一期管不管用？

【天·良辰美景奈何天】

什么时候可以算是良辰美景？喜欢摄影的小沛自从买了相机之后很少有机会外出一展身手，看着春光已逝、夏日炎炎，难道又要等到秋风渐起、冬雪飘飘……就怕那时候重又等着春暖花开了！这种心情只能用遗憾来形容，就像现在的游戏。PS2已经渐渐没有什么可玩的了，Xbox360也勾不起太多的兴趣，而PS3让人很难接近，Wii上面也很少有传统的经典游戏……何时游戏的良辰美景能够再度降临呢？久多良木健！你想钱想疯了吧！比尔·盖茨！你还不会学乖一点吗？岩田聪！……我就不说什么了！

【公·谁说女子不如男】

这期“超G女生”入住闯家，我在这里多贫几句也



不过分。不得不承认，小沛之前的把关还是比较严格的，好多报名这个栏目的玩家因为“电视游戏”的资历不够深而被排除在外。现在看看，小沛的所为似乎也违背了这个栏目的初衷。想当初风林和我商量这个栏目的时候，目的无非是拓展一种与读者交流的方式，并且因为《电软》的读者大多是男性，增加了这个栏目之后也希望能获得女性玩家们的关注。以前我说过，中国玩家是个弱势群体，大家应该团结，现在网游发展速度很快，但网游和电视游戏之间的界限也没有那么明确，就像《FF11》等。再加上女性玩家的数量非常少，所以这部分玩家更应该受到关注。小沛

在这里先向过去落选的读者道歉。并且郑重宣布：凡是喜欢游戏，或者跟游戏相关的动漫、cosplay的女生，欢迎大家来参加这个栏目！

【试·为赋新词强说愁】

叶子比较感性，相比之下，我就像是个粗汉子。可能长久以来，很多人都习惯了听叶子为您娓娓道来，而我呢，说说白话也就是了。为赋新词强说愁是傻瓜才干的，小沛也学不来。不过这次主持闯家，小沛也是动了不少脑筋，将另外两个栏目加入到里面就是个不小的考验。谁知道效果如何呢。反正新鲜感是足了，关键就看它们之间有没有相互排斥了。

【比·一山还有一山高】

玩游戏要想热闹就得比，两个人玩局格斗，三四个人玩场赛车，再不行，十几个人玩玩《大合奏》。合作通关的游戏固然不错，但有了竞争的要素，可以让大家在玩游戏的时候更加投入。说到这里实在惭愧，PSP的《铁拳 黑暗复苏》入手已经快两个月了，和朋友、同事对战的局数还不足100，而和电脑较劲何止1000，都觉得这是辜负了这款游戏的价值，但谁叫你不出PS2版呢！而且北京的街机厅里也只有一台，每次去只能看着流口水，根本挤不进去！另外，之前有不少读者听说我喜欢《街霸》后纷纷想要与我较量，其实自从大怪来了之后，我们编辑部里就再没有谁敢在他面前谈什么格斗了。再顺便说两句：早前小沛主持闯家的时候，就有不少读者来信拿我和叶子比较，这好像没有什么实质的意义。尽管风格不同，但我们的目的都一样，而且每个人都不可能完美，只要您爱看，我们就知足了。



【高·高处不胜寒】

扯到最后，发现也没有什么可说的了。掐指一算，小沛在《电软》的时间正在迈向第三个年头。回头看看，之前的许多不成熟还多亏了读者们担待。自己虽然还算不上“公众人物”，但在杂志上所说的话却被无数的读者们看着。压力一定是有的，甚至有点高处不胜寒。每每有赞扬的时候，高兴是当然的，而有批评的时候，落差也必然存在。这一年多来，小沛觉得自己低调了不少，每期都是闷头做自己的栏目，想着怎么把工作做好。个性的渐渐消失，更让小沛在主持闯家时诚惶诚恐，生怕自己像一个不懂幽默的老头子。好在最近一直和魔王吃午饭，深得启发。这家伙可真没白叫魔王！

“人生自古谁无死，
留取电软照汗青！”

——福建厦门 曾峻海

VOICE 在给家写信的时候，发现写地址时所在年级又向上升了一级，发现时间过得好快啊。在不知不觉中给家写了一年信了，叶子姐又大了一岁，不服老都不可以啊。虽然学习压力又大了些，但发觉这种紧张的学习生活也不长了，要好好珍惜剩下的时间，我要与《电软》一同成长，进步。

From 山东聊城 侯伟

小沛说：听你一说，我都不自觉地开始回忆大学毕业后的生活了。学习时的艰苦至今记忆犹新，但过后的成就感更让人无比自豪。不敢想象如果我没考上大学现在在干什么，或者如果没来《电软》现在又从事什么工作。感觉自己已经不能说是越来越大了，而是越来越成熟。《电软》也是一样，翻开我刚刚来的那几期，简直都快不认识了。如今的杂志变化实在太大，其中的成长和革新都融合了编辑们的心血和汗水，我很欣慰在这几年里亲眼目睹了《电软》的这段成长过程，同时将会继续为将来的进一步完善而努力！

VOICE 大怪，你是我的偶像。但是你再跟一些游戏高手PK时，要给他们点面子嘛，老是赢，多没意思。

From 河南南阳 李杰

你是没见过大怪，他会轻易让别人赢？想当初他刚到编辑部的时候情况更为严重，如果我不小心赢了他一局，必然在下一局会遭到“致命性”打击，这个家伙已经把格斗游戏看做像“华山论剑”一样重要了。当然了，现在再和我们玩的时候，大怪同学已经懂得谦让，只不过他什么格斗游戏都玩，我们大部分人都跟不上他的步伐。他在北京的游戏圈子里有个外号，知道是什么吗？“全知全能的格斗之神”！天哪，我怎么跟这么个厉害的家伙做同事？

VOICE 高三了，每天十四个小时在学校，真累呀。不过我找到了放松的方法，在学校教室里玩PS2，买一个小电视，把PS2拿到学校，利用教室里的电源。本人因为学习成绩优秀，所以可以在班里任意挑坐位，挑一个角落要有电源，主机电视放在书包里，书桌里的书堆在电源边上作掩护，手柄放在另一个包里，要是被看到了，就把书包一拉，量老师也不敢翻我书包。

From 河北唐山 董子章

很佩服你这么爱玩游戏还学习成绩优秀，不过你的做法我是非常反对的。学校终归不是娱乐的地方，在教室里玩游戏必然也会影响到其他人，另外也是对老师的不尊重。看在你学习不错的份上，我也就不多批评你了。但咱以后可别在学校里玩了，大不了无聊的时候看看《电软》……其实也不是什么好主意。

VOICE 很久只玩WE10，感觉都没耐心玩RPG，我的一大堆游戏都没玩，我该怎么办啊！

From 陕西西安 苏文广

有一天我问叶子：“你的《战国无双2》玩了多久了？”她说：“400多小时吧。但这还不是最多的，以前的三国无双系列都没有计时功能，但以前的几作玩的时间应该更长。”……叶子玩游戏的热情并不奇怪，因为好游戏总有值得研究的地方。像她这么深入玩一款作品，哪怕PS2每个月只出一个游戏，她也不会觉得闷。你说自己有一大堆游戏，请问当初你买它们是为了什么？一定是觉得有兴趣才买的吧？那就把当初的兴趣拿出来，重新玩一遍吧。你的这种习惯现在很多人都有，而这种习惯也是制约中国游戏业发展的一个原因。

中国男篮应该让我当教练！



待菜

●依靠“神奇”的压哨三分战胜斯洛文尼亚，让一些球迷的信心刹那之间爆棚；与希腊队比赛时第一节的局面，更似乎把中国篮球“超欧赶美”的梦想变成了现实。然而老到的希腊队在接下来的三十分钟之内便毫不留情地把中国男篮打回了原形。失误次数23：2的对比，让人感觉这不是一场比赛，而是一场屠杀。看着希腊队清晰无比、极具针对性的战术套路，再看看中国队只能发现症结却完全没有对策的慌乱，这不是某一个人的责任，而是整体水平上几个档次的差距。当然，罗马不是一天建成的，欧洲篮球用了二十多年时间造就了可以与美国相抗衡的实力，如果给我们二十年的话又凭什么说就一定追不上欧洲呢？至少，中国男篮与那个烂透了的男足相比，还是为我们保留了一丝希望。

●说到这里忽然又想起了92年那支真正的“梦之队”，那些球员都不是凡人，他们都是天上飞下来的神仙…

小沛说：这期说男篮的真不少，希望大家别烦。

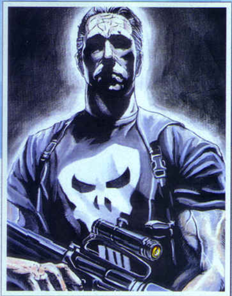
生命不息，读书不止。



著子

●最近游戏玩得较少，心中不禁动了阅读之念。前几日听说海淀图书城附近有出售外文原版书刊之所在，便择一宝贵周末，顶着正午的炎炎烈日骑车前往寻书。谁知到了海淀镇，才知图书大楼正在外部装修，店家虽然营业，但门脸不在，招牌全无，找起东西来极其不便。转得半晌，依然两手空空，身上早已汗流浃背。无奈之下，只得寻至大型自选书店，坐于书山之间，边享受中央空调的清凉，边品味片刻小读的惬意，一时竟沉浸其中。及至手中夹着几本书走出书店，日头已然偏西。想起自从踏出校门，如此经历已许久未会，今日得这半日之闲，竟然找回了些许当年的悠然，不禁叹道：终究迂腐书生一名，本性难移是也。

小沛说：著子爱好读书的热情也深深感染了我！想想平时的时间基本都消耗在PSP上也确实有点太可惜了，于是找了个朋友帮我找些书读。现在记性差了，背背书或许能帮自己恢复智力，我可不想提前步入老年。



↑惩罚者　广西　吴锦全
原来一直疑惑为什么很多游戏中的人物都不会老，但看了你的这幅画之后，我平衡了，昔日的英雄也有今天啊。



↑超人归来　广西　吴锦全
对于你这次的投稿，我只能用吃惊来形容了，一连四幅，而且每一幅都非常优秀，发了稿费要请我吃饭啊！



↑绿巨人　广西　吴锦全
绿巨人长成这样倒是挺幽默的，看起来无比憨厚，就算有着庞大的身躯，但看脸可以想象他是一个善良的人。

VOICE 不知道众编辑对"幼稚"的理解是什么，我见到很多人说任天堂的游戏幼稚，但我个人觉得任的游戏除了画面卡通以外，还真找不出哪里幼稚！相较之下，我觉得DOA和GTA很幼稚，被色情与暴力所吸引去玩游戏的人才是真正的幼稚。

听说PS3可以当浴霸用，是不是真的？如果是的话，估计去年发售的XBOX360烤手没有希望了，功率那么低。　From 四川成都　罗敦

说任天堂"幼稚"的人一定是没有深入了解这个神奇的厂商。任天堂的游戏给人的感觉的确是比较轻松，应该说是老少皆宜。另外，每个厂商都有自己的风格，有专门崇尚硬派的世嘉、有比较热血的眼镜公司、有以暴力见长的RockStat，当然也少不了内容轻松而且专注于创意的任天堂！不过你也没必要为这个生气，应该允许别人和你的爱好有所差别。至于DOA和GTA这两个系列，幼稚倒也谈不上，说得严重一点儿，顶多就是对于青少年来讲"意识不良"。

你挑着担，我牵着马……



PERFECT

●最近莫名其妙的迷上了西游记，加班之余经常和博学的猴子讨论西游，由于PERFECT没拜读过原著，所以对西游的印象主要来自电视剧和儿时的小人书，在听了猴子的讲述才后，PERFECT才初步领略到原著的魅力，当然也更加很佩服猴子惊人的记忆力。

●有了大嘴巴的穆里尼奥，我对英超也格外关注，从今年的开局看，切尔西的卫冕难度不小，当然本人并不喜欢他的执教风格，只是感觉其言论很有歇斯底里的味道，作为茶余饭后的谈资倒不错。

●FF3风靡编辑部，粗算下来也有五人沉迷其中。这一作的乐趣相当原始，算是相当经典而传统的作品，有消息说该作首发就卖出了30万套，NDS再火爆相信也会进一步升级吧。

●说话就东京展了，做媒体的又要忙得四脚朝天了，在这里PERFECT提前感慨一下，也请读者朋友密切关注我们的报道。

小沛说：可怜的猴子，似乎人人都觉得这个家伙非常好玩，而Perfect则是其中"玩"得最凶的。

PS3可以当浴霸？你听谁说的。最多能当暖气，洗澡用它取暖的话，它可是不防水的，小心漏电！360也还好，就是电源烫点儿。次世代主机的功率越来越大，发热量大也是意料之中，不过大家也不要太担心，更不要以讹传讹。索尼总不会真的傻到把PS3做成取暖设备吧。

VOICE 虽然说我不是玩游戏的高手，也没有一部属于自己的掌机、游戏机，但是我开始了我的游戏生涯。我相信，总有一天，我会得到属于我自己的游戏机，成为游戏高手。

From 广东遂溪县　黄万冠

……这种感慨应该是发自内心的，但不知道你如何开始自己游戏生涯。另外，你才14岁，我知道这个年纪对于梦想的追求是特别强烈的，好好读书，说不定父母会奖励你一台主机的。不要太任性，更不要盲目攀比，喜欢游戏不见得就一定要什么主机都拥有。选一个适合自己的就好了。

VOICE 希望闯家越做越好！我有一个建议，以后超G女生这个栏目可不可以放在电击收藏上，这样我们可以看到真人了。　From 江苏海门　施伯新

你的愿望说不定会实现哦。这个栏目现在的形式其实也并不是很理想，小沛觉得是到了应该适当改革的时候了，你的这个意见原来我们也讨论过，不过这也要看那些女生自己愿不愿意，因为有的人在镜头前比较拘束。

VOICE 小叶子好！小生我有事报告，看了188期《电软》，在闯家中尤其看到大怪同学的手扎后，还真应验了叶子的一句话，大怪无论在哪个圈子都是被欺负的命。难道做人真的那么不能太低调吗？不过大怪同学啊，相比之下你还算幸福的，被女友欺负咋了？小生我想被女友欺负还没这个机会呢，不过你居然在被二次同时用手柄砸中面门的情况下还能说出"好爽"这个词，也不得不佩服你的防御能力。另外教你一招，既然和GF玩格斗，就要按照赢二盘输一盘的节奏来控制，做到见好就收，你是格斗游戏的达人，相信这应该难不倒你。　From 上海　张辰

欺负大怪最厉害的你知道是谁吗？猜不着？就是——魔王啦！魔王同学每次写东西累了的时候就会站起来活动一下，而活动的主要内容就是揍大怪一顿，虽然不怎么用力，但大怪也会疲于招架，待两人都筋疲力尽的时候，魔王才收手，回座开始继续工作……所以呢，大怪被女友打已经是很幸福的了。

"游戏难，难于上青天！有电软后，我已经登月了！"

——广东佛山　邵风

VOICE 如果把每天上课的时间换成玩游戏的时间，该多好啊！老师上课讲攻略，和游戏有关信息，每人都有掌机，还是不想了……

From 山东济宁　聂继廷

这个梦想我也曾经有过……



VOICE 怎么最近叶子变温柔了好多，都没有欺负木头啊，不能心软哦，把女王进行到底，家人都支持你！　From 重庆　王冬

反对"家庭"暴力！大家不要再煽动叶子当恶人了，好不容易这几期要"从良"（改打大怪和荇菜），这期开始又动上手了，你开心了？

VOICE 能不能给回个信或贴一下，支持你们一年多，也写过很多信了，一次没给回，搞地区歧视啊？我去年一年都没买过电软，心冷了，不想买，前几天路过报亭时，一下没坚持住，又买一本。叶子，有好多话想和你说，说之前先问一下，能给我邮张你的照片吗？还有啊，我有句话一直想跟你说，就三个字：回信啊！　From 辽宁大连　白展堂

你真的叫"白展堂"？小人不知大侠驾到，还望海涵，你可千万不要用"葵花点穴手"对付我啊。说到回信，你也知道，光是闯家栏目，我们每期就有几百封信。要是让叶子都回信的话，恐怕一天24小时加班都写不完。至于在闯家里刊登，当然也属于"小概率事件"，不过大家的来信我们都是会看的，特别是每一期的回函卡，大家寄回来的每一张我们都有保存。我们也是正常人，也有繁忙的工作，所以如有不足之处，还请体谅。

最近比较烦，比较烦，也比你烦。



●没有哪一代"真三国无双"系列的作品，小沛是真正将其打到完美的程度，年初发售的PSP版《真三国无双2ND》却成为了例外，全人物、全地图、全剧将、全战马、全连携……说实话，玩得想吐了。

●前些日子听说太阳系里又发现了几颗较大的行星，因此原来的九大行星可能会变成十二个。结果没想到这个还没有下文呢，冥王星又给踢出了九大行星行列，看来科学家们偶尔也有没谱的时候……

●中国男篮啊！比男足强是肯定的，但咱能别那么多低级失误成吗？仅在一场与希腊的比赛中就让人的心情大起大落，差点心脏病犯了！

●《口袋妖怪 钻石/珍珠》就要来啦！赶快准备银子！而且不能让女朋友知道。

小沛

小沛说：最近确实过得非常平淡，而且原本打算好好过第二个七夕的想法也泡汤了。目前的乐趣也就是玩玩PSP了。

"我们要像享受生活一样享受游戏。"

——天津 段朝辰

VOICE 现在翻开电软除了看阅家，龙哥和攻略外，其他的都不太想看了，因为现在的电软介绍游戏都是PS3、XBOX360、NDS、PSP上的，PS2的倒反而看不到几个，虽然我也已经购入了PSP，但是我对PS2还是有着很大的热情，我知道单凭我这几句话是不可能改变什么，但是希望叶子能够理解我的心情……　From 广东开平 谭富文

现在大家都有这样的困扰，并不是我们不想介绍PS2的游戏，实在是PS2的游戏越来越少，几乎快要没有什么好作品了。我们之前也说过好几次，PS2现在值得期待的作品最多有《战神2》、《圣剑传说4》、《勇者斗恶龙9》等，虽然看发售表上还有很多作品，但真正值得玩，值得我们大篇幅介绍的实在没有多少了。您想想，咱们中国的游戏业现在跟国外不是一个步调，所以有时候这种抱怨也是非常无奈的，谁都无力解决。

VOICE 叶子姐啊，你好！东京电玩展快到了，我真的好激动啊！想想Wii就要发售了，虽然在东京电玩展上看不到，但PS3也不错啦。听说你很喜欢索尼的那些主机，PS3发售的时候你应该会第一时间购入吧？真的很羡慕你啊！　From 山东威海 赵天明

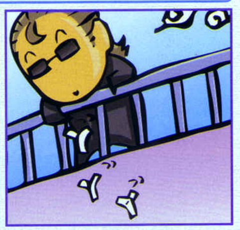
……据最新消息，PS3在日本首法数量只有10万台，要想在国内第一时间购入的话少说也要上万元。恐怕叶子也只能暂时忍一下了。



↑风魔小太郎　广西　吴锦全

最近玩PSP的《真三国无双2》里也出现了这个家伙，他居然比吕布还高！而且由于他长得有特点，所以画出来也很好看。





VOICE 以前看阅家中高三的大哥大姐们谈论到与阅家别离，也仅是淡然一笑，未曾想自己也会有一天面临同样问题。是留恋于家，如同温室花朵般经不起风雨，还是暂时离家而去，打拼一番，然后衣锦还家。其实所有人都会选后者，但从感情上却无法割舍罢了。但现在我们高三学生面临的只有高考一条路，有时都不好意思再回家的路费，与其如此饱受煎熬倒不如暂且忘却，尽自己全力拼搏，之后了无心事地回家休息。叶子女士，不好意思不能回来看你，不过一年以后希望有机会去编辑部看你，在此也与将参加此次会战的同志们共勉。加油，一年战争结束后再相会。　From 重庆 吴天一

送战友……踏征程……默默无语两眼泪……耳边响起上课铃！对于离开家，感伤是必然的，小沛我也曾有过这段经历。但从另一个方面想，你的离开其实也不用太难过。谁说高三的学生就只能看课本啦？在休息的时候看看《电软》也未尝不可，总得劳逸结合吧，一味地闷头苦读也不见得会有好的效果。当然啦，如果你的自制力差的话我也没有办法。总之，考大学是你目前的第一要务，考上之后有你玩的。要坚信黑暗总会过去，曙光就在前方，大学校园正在向你招手……哈哈，现在努力就是了。

另外，"叶子女士"这个称呼我是第一次听说，恐怕管年龄大的女人才这么叫吧。

VOICE 本期木头兄的手札让我看了很是感动："《电软》一直追求自己的原创内容，对于所有爱游戏的玩家，我们希望您手中的这本杂志，不是一本纯实用的刊物，希望在字里行间能够带来更多对于游戏空间的深度探索。"是啊，这就是我心目中的《电软》，坚定的信念，矫健的步伐，还记得创刊时的野望吗？做中国第一的TV GAME杂志，加油！　From 广西玉林 黄赞

风林的这番话所表明的是《电软》的一贯态度，也是我们不断追求的目标。现在我们努力做中国的第一，有朝一日，中国的游戏产业步入正轨，国内的公司也能跻身世界前列的时候，《电软》将会努力做世界第一的游戏杂志！梦想似乎遥远，但希望不会破灭！

"希望大家对自己喜爱的游戏不要放弃，玩到底。"

——甘肃兰州 张梦群

VOICE 我是女生，喜欢游戏、喜欢电软、喜欢阅家，其想象的程度可不比男生弱哦！看了这么多期"超G女生"，总觉得那些女生说的到底是不是真的？喜欢恐怖类型的游戏？说实话我的胆子够大了，我是学医的，经常面对死人，但玩《零》系列、《死魂曲》都怕得不行，到最后都是男朋友玩，我在旁边看。所以我真的佩服超G女生们，那小沛是不是真的亲眼看到她们玩呢？我真的很想知道啊！光凭口说那可不行哦！　From 广西玉林 黄赞

她们是不是真的玩了，我的确是没有亲眼见到。但每次我和她们聊的时候几乎是每个细节都了解的，这些东西可是背不来的，所以真实度绝对可信。谁说女生就不敢玩恐怖游戏……小沛自己倒是挺害怕的。另外，你有没有兴趣参加"超G女生"啊？

VOICE 没有比脚更长的路，没有比人更高的山，没有到不了的岸，更没有忘不了的伤痛，事业尚未成功，大伙仍需努力！再高的天也要落在眼里，再大的海也会装在心里，再远的行程也有归期，黑夜的尽头是黎明，花落的尽头是收获。　From 江西省 礼轶翔

我是魔王我怕谁？除了叶子外……



●本人最讨厌的季节就是冬季，第二厌恶的就是秋季。人家都说秋天是收获的季节，可是我却没有任何收获，反而眼看着很多美好的事物悄然逝去，所以计划开始"秋眠"……

●一到秋天就浑身不自在，晚上睡不着白天睡不醒，此外还有向无耻方向发展的趋势……

●受到了外界的诱惑，把《最终幻想10》拿出来重新游戏，发现真的是神作，个人认为至少比"12"强上很多。

●最近被人催手札催得很烦！无论是叶子还是小沛，见到我都只有"手札"两个字！有朝一日我来负责催手札，上厕所的时间我都不给他们！

雪飞

小沛说：想不到我刚一接班就引起了魔王的不满，其实我催魔王时候的态度已经非常客气了。你看看猴子，我当时就差拿刀架在他脖子上了。



小饭馆……你怎么知道我要冬瓜？



北斗

●最近完全沉迷于NDS版的FF3之中，每天都执着的在隐藏迷宫刷洋葱，FC时代无敌的青蛙小人战术破灭，只好每次做掉三色龙之后心里默默祈祷能爆洋葱出来……事实证明我的人品还是比较凑合的，虽然道具栏里是一大摞的洋葱盾，但比掌机迷的翔武同学永远只有无数圣灵药的悲惨结局实在是好上太多。

●自从北斗因为种种原因陷入清炒冬瓜盖饭的迷恋而无法自拔后，每次打电话给楼下餐馆订餐时，只要我报出“清炒冬瓜盖饭”，对方马上就自己知道该往哪送了，由此可见，只要在某方面足够“专业”，终究是能获得别人认可的。

●上星期忍痛砸了两个晚上用来观看超女十强入围赛，以期获得更多骚扰某施主的借口，人，堕落起来，果然是很快的……

小沛说：北斗对一件事情的执着简直令人不敢相信，现在饭馆一听到他的声音马上就会知道，他又要点清炒冬瓜盖饭了。估计他对某施主也是同样执着。

“游戏是一门艺术，更是一种不屈的精神！”

——浙江嘉善县 俞巍超

VOICE 最近刚和一个曾经的朋友恩断义绝，原因是两百元钱，就当花两百元买个经历吧。人总是自私的，每个人都是，程度不同而已。现在自己复读了，掰手指算算，真正推心置腹的好友只有三个，而他们都要上大学了，其他的朋友充其量也就是认识的人这一范畴罢了。九月一日要到了，我要重新跨入高中大门，而他们则要去象牙塔中深造了，一起玩游戏的日子要等到来年了。明年的暑假我一定会拥有自己的PS2，大家一起玩。希望我的留言能被刊登，也希望他们能看到，如果没有，也希望他们能感受到我的祝福。祝缓慢青年、智障曹、小可爱，大学生活顺利，学业有成。07年的夏天，我等你们回来，友谊地久天长。

From 安徽锦城县 悲伤的快乐

虽然不知道你为什么和朋友“恩断义绝”，但为了200块钱的话，真的值得吗？你的这封信我觉得很有刊登的必要，其中有教育意义哦！大家不要怪我小沛喜欢废话，如果不是来电软的话，我现在可能是一位老师了……好，言归正传，其中的教育意义有二：

第一，玩游戏不要耽误学习。从信中可以看得出来，这位“悲伤的快乐”同学应该是你们朋友圈里的一个游戏的核心人物，所以你才会说等明年暑假的时候买PS2大家一起玩。不过既然已经复读了，咱们就好好收收心，拼命努力一年，到时候和那几个朋友在大学里汇合。这里也要提醒广大的高中生朋友：适当游戏有益身心，但凡事要分清主次，先苦后甜才是长久之计。

第二，知足常乐。这一点是告诫那些觉得游戏已经渐失乐趣的人。07年暑假才买PS2意味着什么？PS3都已经发售半年了！但是只要真正热爱游戏，就算是07年再玩FC也未尝不可。中国就是这样的现状，大城市里拿PS2不当好东西，而中小城市却依然以PS2为梦想。游戏是什么？不见得就是比画面、比性能。看看现在的角色扮演游戏，有几个能超过《最终幻想10》？PS上的很多作品现在来看也依然是不变的经典。游戏嘛，玩的就是一种心情，众人同乐是最高境界。不管你是否准备购入PS3，或者是现在还在玩RS，只要开心，目的就达到了。

再忙再累也不能不要革命的本钱



风林

●本期特别推出了“光明”系列的专题，还有《梦幻之星·宇宙》的攻略，SEGA俩大RPG全都凑齐，FAN们应该很开心吧。由于进入游戏发售的旺季了，近期“游戏铁板阵”和“电玩铁板烧”两个版块将逐渐恢复页码，为广大玩家提供更多的游戏信息。

●本期是《电软》190期，距离200期不远啦朋友们！

●最近由矿物质水改喝矿泉水，但咋喝起来味道就一样呢……

●晚餐是我的最后一道防线，要坚持，要挺住。

●《游戏批评·秋季版》即将上市，请各位留意，万勿错过。

●上期原定聊一下Wii的游戏发售时间的，但考虑到任天堂就要正式发布详细消息了，在这里我就不胡喷了。谢谢大家，请首发一定要买一台。

●本期话不多，忙工作，手札会到此结束，请各位到食堂聚餐。

小沛说：有很多读者来信说为什么看不到风林写的东西了，觉得风林是不是很闲。其实他已经快忙死了，眼看着体重已经比小沛都轻了，一定要保重啊！（其实我是不希望只有自己胖）

VOICE 其实拥有一台自己的喜爱的主机就行了，人本来就不能花太多时间在虚幻的世界中。不过既然玩了，在玩的过程中就一定要乐在其中，本人就是惊讶于小小的掌机竟能实现电视画面的效果而咬牙买了PSP，还刚赶上几个多月前新的豪华版要2300。那时，苦啊，不过1.5版可以玩遍所有PSP游戏，有时觉得还是很值的，钱都花了还管他花了多少呢，就是选择时比较郁闷，那么多游戏摆在面前。

From 浙江舟山 袁凯

我的PSP只有四款游戏，但每次玩的时候都很投入，而且完全没有不知道玩什么的烦恼，每一款游戏的完成度和其中的所有要素都是我追求的目标。这不也挺好的么？我认为对于一个真正的玩家来说，2.8版的PSP比1.5版更加超值，起码每一款游戏你都能够发掘出它的全部价值。



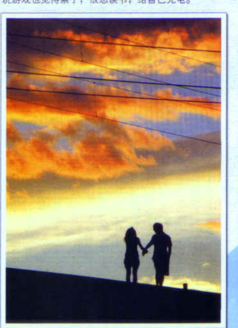
VOICE 玩了二十来年的游戏，家里各样机子堆得像山一样，算是老一辈玩家了吧。风风雨雨，坎坎坷坷，父母、女朋友都强烈反对，可我一直没有放弃过。我坚信只要不过度地玩物丧志，游戏会是我最好的朋友。还有，我是WE饭、我是生化饭、我是机战饭、我是无双饭，还爱吃大米饭，都一样吧！愿天下所有游戏迷都是一条心，将游戏进行到底。

From 山西太原 史磊

玩了20年游戏！你也算是我的前辈了。算起来小沛比你低两个“年级”，我玩游戏已经整18年了。不过我比较幸运的是，最早的FC游戏机是在我完全不知情的状况下买的，那时候老爸到广东出差，看到了这个新鲜的玩艺儿，于是就心血来潮买了下来。之后我便深陷其中……但还可以自拔。现在看来，我是真正可以将游戏进行到底了。作为一个爱好，游戏真的比其他娱乐方式更能够不断给人带来惊喜。然而现在总玩游戏也觉得累了，很想读书，给自己充电。









↑蚯蚓战士　四川　雇兔

这个蚯蚓战士在MD上也算是叱咤风云的人物，当初它怪异的身形和凶猛的攻击至今让人难以忘怀。



↑女版格斗之王　云南　C.K

又看到你的女版游戏人物了，这次画得明显比上次好，但局部细节我擅自作了处理，不要见怪啊。

↑玛丽亚　四川　雇兔

恶魔城的2D版都非常好玩，可惜PS版上没法使用玛丽亚，土星的玩家们看到这幅画一定会更能产生共鸣吧。



↑格斗家千分之一秒　天津　冯天宝

RO我是没玩过，看着这个人却很面熟。于是不禁感叹，现在很多的游戏人设都缺乏创意，雷同严重。

偶尔说话也算数一回行不？



大怪

●世锦赛中国男子篮球队惨败希腊。这次失败算是来得及时，总算能够让国人看清楚如今中国国家队的实力，相比较欧洲冠军希腊来说，除了中锋一点上强于对手之外，其余位置基本上都与对手不在同一档次上。如果在技术上有所差距也就罢了，队伍中大多数球员在力量训练上的差距才暴露出国内大多数球员的训练状态。如今国际篮球运动员力量标准之一为84公斤卧推，基本上国外球员为6个起步，而我国大部分球员从身体素质便可以大概看出，能够达到6个的估计只在少数吧。俗话说知耻而后勇，希望这些球员能够用职业球员的标准来要求自己，要知道只有两年便奥运会了。

●最近大怪去了一次中关村，进入村后发觉身边电脑配件全然不认识，随便问了一个人现在的流行主频以及显卡规格。得到的结果是很残酷的，洒家家中电脑原来已经成为了古董，说出来只会被人家耻笑。鄙人托着下巴想：“是考虑把那堆东西处理的时候啦……”

小沛说：大怪说话真的不能信了，这家伙多少天前就喊着要买NDS，结果后来又改成PSP，再后来又改成NDS……你到底有谱没谱啊？这回又去逛电脑，估计你也顶多是看看，真下决心买回来我才佩服你！

“事业尚未成功，大伙仍需努力！”

——江西省 礼轶翔

VOICE 最近发现唯主持又有了一个新的爱称：椰子。再看看唯主持其他名字，小叶子，唯唯豆奶，小夜子，说不定以后还能再衍化成什么样子。回想当年风林主持闯家时也弄了一堆名字，林疯子，疯秃子等等，看样子这是闯家主持不变的命运。不知木木兄被椰子姐这么一欺负，有没有经不起挫折变成不折不扣的疯林了。　From 辽宁新宾县　李岳

小沛大概就是你所说的例外，至今也没有任何外号，或许这跟我的笔名也有关系。

VOICE 我贼羡慕有得联机的大家庭，如果我的家人也可以的话，那么也能凑合凑合嘛。其实不管有多远，哪怕是南极VS北极都是可以PK的。不要因为一时无人一起下油锅就不爽，其实偶尔自己也可以把自己炸成薯条。现在因无人联机而无兴致，自己只好不时地向无PSP的同学说：我自己一人打一集会所八星，连雷击二重奏，这么贱的任务都被我过了，但是，我存档丢了，弄得我真的十分无奈，自己成天以看闲书耗着，大家别偷着学我。　From 上海　郑爽

联机的乐趣实在是玩单机时所无法想象的。就像玩赛车，仅一条单一的赛道，你和一个朋友玩一上午都不会烦。不过单机也有自己的好处，像玩一些比较有深度的游戏时，你可以潜下心来好好研究。

VOICE 反对泡菜游戏，支持关卡要有难度，画面过瘾才是王道。其次是应游戏的操作性及可玩度，配合上跌荡起伏的剧情及细腻的CG，才是我心中的完美，我想我说出了广大玩家的心声了。

From 吉林长春　隋航

泡菜游戏与我来说没什么吸引力，但那些无聊的人用来打发时间还不错。另外，难度高、画面好不见得就是评论一款游戏优劣的唯一标准。小沛个人很喜欢玩瓦里奥制造系列，难度不高，画面也不好，但不能否认这是一款好游戏。你的想法肯定能代表不少人的心声，但天底下所有玩家的口味却是各不相同。

VOICE 想想自己的朋友没有一个是闯家，也没有一个能聊聊的。其中三位从小学就在一起玩的现在也说不上玩友了，一位家中有着一台PS2，天天说没意思，一位学习不是很好，连GB家长都不给买，有时候在一起打PS2，但毕竟能力有限，还有一个家中贼富，体验过几款主机，感觉很不错，就是不买。唉，这年头什么都不少，少知己。

From 北京　高原

人生得一知己足矣。你才14岁，现在顶多只能管你的朋友叫做“玩伴”，要想提升到“知己”的程度，等你再长大10岁就差不多了。如果你觉得闷，那就多给闯家写写信，向叶子姐吐露心声，咱们做个笔友也不错嘛。

VOICE 似乎所有的中国玩家都经历过这样的事情，辛辛苦苦攒钱买一部主机。入手后，没过半年主机大幅度降价，于是现在还在为该不该攒PS3的钱而矛盾。《FF13》的诱惑太大了，而眼前白色PSP的诱惑也很大，虽然手上的PSP还新得很……真是矛盾。　From 山东菏泽　张秋实

这山望着那山高的习惯可不好。既然你已经有了PSP，那么白色的根本没有购入的必要。而PS3建议你也不用急着攒钱，因为它之后的降价是肯定的，而且幅度应该会不小，而且《FF13》也不可能在两年之内发售，估计等这款游戏推出的时候，PS3就差不多要降价到3000元了……还是挺贵的。

VOICE 老资格：唯夜的父亲在女儿二十岁生日那天，觉得要和女儿谈谈恋爱观的问题。谈着谈着，父女俩激烈争论起来，父亲显然争不过女儿，最后摆出一副老资格的样子说：“你懂什么？我吃的盐比你吃的饭还多。”唯夜也不甘示弱：“爸爸，你知道吗？我吃的醋比你吃的盐还多！”这只是笑话，看过后不要较劲。　From 江西省 礼轶翔

你胆量不小！换成我的话可不敢说这个笑话。不过这期是小沛我主持，所以就冒险登出来，如果下期大家见不到我的话，就是这个笑话害的。

VOICE 看到E3平面临停办的标题，我的心不禁揪了一下，虽然我不是一个什么都通吃的玩家，但我自认自己绝对是一个铁杆任FAN，如果E3真的停办，那我将再也不能在E3上看到我们家可爱的任天堂，不能看到它带我们的惊喜及欢笑，一旦这些成为事实，那将会成为永远的遗憾！

From 广东汕头　杨道林

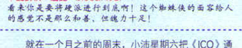
这个，你难道没有把我们的报道看全吗？E3不是要停办，而是今后缩减规模。任天堂在以后也不会缺席E3，你大可放心。而且任天堂一般会选择在自己的展会上公开一些重要的消息，而这个展会一般是在东京电玩展之后举办，很快了，你一定要关注哦。Wii的消息一定会非常多的。



↓鸣人　福建　Y.X

火影忍者这系列的受欢迎程度一直不减，这方面的画稿也很多，但质量都不很理想。你的画算是其中比较有想法的了。





↑蜘蛛侠　湖北　bloodriver

看来你是要将硬派进行到底啊！这个蜘蛛侠的面容给人的感觉不是那么和善，但魄力十足！

↓罪恶工具　广西　龙维

要是这幅画上了色，评个大奖也不过分。看你的笔法非常细腻，这幅画一定费了不少时间，有条件的话可以进一步完善它。

VOICE 还记得去年第一次听说《旺达与巨像》时，我的条件反射告诉我：这款游戏应该是讲述一只狗和一头大象的故事（汗），之后的结果当然让我啼笑皆非，而在逐步地了解到它的优秀品质后，我便一直想亲身经历一下这个极具吸引力的故事。前些天终于通过自己的努力把它打通了，相信每一个历尽千辛万苦打倒BOSS的玩家都应该是类似的心情吧。……在这段即将逝去的美好时光里能再过一把与游戏共眠的瘾，确实给了我极大的快乐与满足！

小时候看《电软》，图片和攻略看得多，而今人长大了，慢慢地学会了欣赏文字。于是，在细心阅读每一篇文章的过程中，我正不断发现着另一个《电软》。透过文字，我逐渐认识到每一位杂志编辑的个人魅力，引发了关于游戏的深层次思考，对游戏的生活都追寻着新的诠释。所以，如果要给我对《电软》的喜爱加一个定语，那应该就是"越来越"！请继续努力吧，你们的良苦用心，我能读得到。

From 上海 Arthas

就在一个月之前的周末，小沛星期六把《ICO》通了一遍，星期天又把《旺达与巨像》通了一遍……然后您猜怎么着？我俩是兴奋得周日晚上睡不着觉了！这两款游戏的故事和整体气氛确实太吸引人了，至今看来，其在同类游戏中都应该排在前列！（似乎《旺达与巨像》应该单独算作一类：单纯BOSS战类）

您对我们工作的肯定，我们觉得非常欣慰，客套话不多说了，既然您爱看，我们做起来也就更带劲儿了。

VOICE 叶子，最近总是在家里看到批评的话语，真的很伤心。你们都那么努力地工作了，时不时就熬夜加班的，而且你还累病倒了，他们为什么还要批评啊。就算有点错误，改了就好了，你们工作量大，出点错也情有可原啊，我要为你们抱不平，不管怎么样，我永远支持闯家，支持叶子，叶子是最棒的。

From 内蒙古满洲里 张成龙

听了你这话，我真的太感动了。能有人体谅我们实在是太幸福了！不过我们不可以放松对自己的要求，有错误当然就是我们不对啦，大家批评指正不见得就是为难我们。也正因为有了批评的意见，我们才能够不断进步。并且这些批评我们的读者也是非常关心我们的，就是因为希望看到我们能过做得更好，所以才会有提意见的想法。不管怎么说吧，谢谢你的鼓励，也谢谢广大支持我们的读者！

VOICE 在下迫于无奈，用纸巾来写信，偶最近正在存钱，穷得叮当响，为的就是一台NDSL，如果大哥大姐们有哪位看我可怜的话，就是跟岚枫说说情，让我中个二等奖吧！小弟在此感激不尽！

From 江苏徐州 徐迪

岚枫这小子真可谓铁面无私赛青天！其实他是没这个权力……唉！你省钱也就罢了，省到这个份儿就有点和自己过不去了。不就是个NDSL吗？你去向父母"贷款"啊。还贷的条件就是在学习上要有进步，至于进步多少那就要你们自己家里协商解决啦。这个办法你试过吗？想当初我的MD和PS就是这么买的。

VOICE 某日与朋友闲谈，说道："PS3太贵了，买不起。"话音刚落，不知从哪儿来一人说道："什么？比萨？（PS3），这东西我常吃。"听后，众人昏倒！

From 重庆 张宇

VOICE 吾昨日编一首《对面的读者看过来》，献给所有支持闯家、电软的人。

对面的读者看过来，看过来，看过来。这里的闯家很精彩，风林哥很可爱。对面的读者看过来，看过来，看过来，叶子MM我很喜欢，小沛哥，人人爱。小怪，小怪，小怪，小怪，格斗游戏大天才，雪飞大哥一代魔王，大帽子PERFECT，筷子与芹菜，手扎手扎写得精彩，我想了又想，我猜了又猜，为什么北斗长得那么帅。啦啦啦啦啦啦。

From 河南濮阳 高尚

VOICE 有问题找老哥，想闯关找电软，电软在手，闯关不愁，有时在玩一些经典游戏时，电软上总有攻略提供给我，带来了许多方便，而且电软上有许多闯家的游戏感悟使偶受益非浅，所以，闯家们，立顶电软。

From 上海 施雨婷

VOICE 没有比脚更长的路，没有比人更高的山，没有到不了的岸，更没有忘不了的伤痛，再高的天也要落在眼里，再大的海也会装在心里，再远的行程也有归期，黑夜的尽头是黎明，花落的尽头是收获。

From 江西省 孔轶翔

VOICE 《电软》啊，我在天空写下你的名字，却被风带走了，我在沙滩写下你的名字，却被浪花带走了，于是我在大街的每一个角落都写下你的名字，结果大家都买《电软》了。

From 山西太原 刘智





VOICE 坚决支持雪飞的战国英杰传、小沛的米花通信，何时木头这个风秃子能友情客串一下唯夜的闯家工作呀？好怀念之前木头主持的家哦！

From 广西省南宁市 叶晔

VOICE 我还是没上过闯家，我还是没进过家门，我还是没用过家的厕所，我还是没有亲眼见到木头被打，我还是没机会抱一抱家的宠物，我还是……

From 广东龙门 许剑锋

VOICE 祝众小编暑假快乐！（哦，对了你们似乎没有暑假呵！）高考结束了，被迫选择复读一年，没办法，今年安徽的分数线太乱了，但这一年（只有十个月了）我会继续支持电软的，复读归复读，生活总是要继续的，BEATLES的《LET IT BE》中反复吟唱着"LET IT BE，LET IT BE"过去的就过去吧，不顺利的时候，总是难免的，人生不如意，十之八九，古人说的好啊……喜欢SEGA，因为他硬派，生活，需要SEGA的这种精神。

From 安徽舒城县 悲伤的快乐

超G女生



Profile 姓名：王宁 网名：慕容 年龄：24
身高：160CM 籍贯：北京 爱好：游戏、电影、动漫 职业：学生 性格：开朗随和 喜欢的游戏类型：益智类、角色扮演类以及掌机上的游戏 讨厌的游戏类型：暴力类、格斗类 游戏年龄：13年

从女生的角度看掌机

女生玩游戏的本来就少，因为大多数游戏里都是打打杀杀的，而且难度那么高，玩一会儿就死掉太没意思了。所以我比较喜欢轻松的益智类游戏和注重剧情的角色扮演游戏，当然啦，掌机游戏现在有很多都适合女生的口味，而且主机的外观也越来越漂亮，带在身边玩既方便又好看。说到这里又郁闷了，都怪我NDS买得早，而且现在还很新，现在只能看着NDSL流口水了。PSP则让我觉得挺省心，我买的是白色的，给人感觉很干净也很时尚，即便后面再出别的颜色，这款白色主机也不会显得过时。

目前很多女孩子都喜欢在包里放MP3、MP4，当然也有不少人干脆选择买PSP来一次代替这两款产品。我也算是其中之一吧，不过有时候也会把NDS放进去，因为想要玩游戏的时候，还是NDS最棒了。我的很多女性朋友们也都和我有类似的感觉，尽管她们不怎么玩游戏，不过见过我的这两个掌机之后，她们一致认为NDS好玩，但如果要买的话则会选择PSP……原因不想重复了，我们注重的方向不同嘛。原来看《电软》上也有过讨论PSP和NDS的文章，我觉得写的挺深的。我没有那么深入的见解，只能从自我感受出发，谈谈对这两个掌机的感想。如果太幼稚了，大家不要见笑哦。



加入到闯关族的行列，我就是超G女生！

It's show time!

"超G女生"这个栏目从开始办的第一期我就觉得挺有意思的，而且从那时起每一期都是先翻到那一页看。为什么呢？现在大家知道了，因为我也是个热爱游戏的女生！起初觉得这个栏目有意思，但自己只是作为看客的身份，直到半年过去了，我实在忍不住也想报名参加。其实我觉得我的条件是没有问题的，只是一直觉得不好意思。一想到要在全国的读者面前露脸真的很紧张呢，几次都想打退堂鼓了。不过最后还是听了一个朋友的意见，读《电软》的都是志同道合的朋友，既然是朋友，那又有什么不好意思的？看看前几期的栏目，那些女生都非常优秀，游戏水平和对游戏内涵的见解也都十分了得。我倒是有点担心自己写的东西太粗略了，大家看后还多多包涵吧。对了，说了这么半天，我还没有介绍自己的游戏"学历"呢。我接触游戏是从小学3年级开始的，那时仅仅是接触，谈不上玩得怎么样。后来也忘了几年级了，家里买了个"学习机"，于是这个打着学习名号的东西就被我用来玩游戏了。后来MD也买了，不过游戏买得不多，基本是换卡玩。再到大学的时候才买了PS，对《蛊惑狼》系列很感兴趣，花了一个暑假的时间才把3代的完成度打到100%。现在我基本都玩掌机，NDS和PSP都有了！可惜NDS买得早，否则应该买Lite。怎么样？我还合格吧？

衡量PSP和NDS的天平

我的掌机游戏生涯至今也有快九年了，第一台拥有的就是GBC，当时连机带卡一共1000块呢！后来又买了GBA，然后就是NDS和PSP了。长久以来，我对GameBoy系列掌机一直有着非常深厚的感情，甚至觉得任天堂简直神了，那么多好玩的游戏都能在掌机上实现。特别是GBA入手之后，那种画面真的可以比拼家用机了，其中的每一款游戏无不令我感到兴奋。那时候真不敢想象，以后的掌机还能发展成什么样子！直到2004年底，掌机格局的变化，让我对掌机游戏以及厂商的印象发生了变化。

一分为二的平衡

原本一家称霸的市场在索尼介入之后本来应该变得失去平衡，但是现在看来，情况恰恰相反。任天堂和索尼的竞争反而让掌机领域更加精彩，他们所前进的方向并不相同，因此正好满足了玩家们的不同需要，这个市场的天平并没有倾斜，而是更加完善、更加平稳了。

先说NDS，它是先一步发售的。画面比GBA明显强了很多，而且因为首发的游戏中就有《超级马里奥64DS》，相比N64上的原作，我觉得这款掌机性能似乎已经凌驾于N64之上。再加上双屏、触摸、麦克风等新鲜的设计，NDS真的像是要把掌机界的传统完全颠覆掉一样。玩NDS的游戏感觉非常新鲜，多种操作方式混杂在一起时并不觉得麻烦，反而为游戏的过程增加了不少乐趣。并且许多传统的经典作品在这上面也有了不一样效果，真的很期待《口袋妖怪》的新作，希望看看NDS还能为这个游戏带来什么新的元素。



游戏中的点点滴滴都值得用心去体会！

再说PSP，这个掌机实在是太不像掌机了，无论画面还是游戏的方式……还有电池续航能力，都像是电视游戏机。我当初买它的时候其实也不是看好这上面的游戏，反而是白色的外观还有看片子、听音乐的功能非常吸引我。游戏嘛，我只有一款《乐克乐克》，还算是比较耐玩，就是难度高点。相比NDS，PSP似乎把努力的方向不仅限于游戏，而是把多媒体作为主打，游戏反倒成为了这个掌机的一个功能。不管怎么说吧，这两款主机真的满足了几乎所有人的需要，追求游戏性的话玩NDS，想要时尚一点、追求多种享受时就找PSP。所以我觉得，掌机天下现在一分为二的局面挺好的，就像天平，两端相互支撑。

小沛说： 玩家自己的感受正好是原来我们文章中所欠缺的。以王宁的观点来看，PSP确实更有女生缘。怪不得我女朋友也一直想要把我的PSP据为己有呢……

让一些不开心都被愉快的游戏打跑吧！

2D格斗顶上系列全新作品参见
系列中最具革命性的进化



↑2D王作的终极进化，宿命之战重新点燃。

GUILTY GEAR XX ∧ CORE

AC	本刊译名：罪恶装备XX・重音核心			CERO 審査予定
	ARCSYSTEM	——	2007年1月预定	
格斗对战	ATOMISWAVE基板	日版	1-2人	——

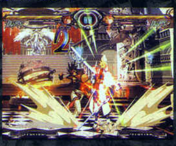
每年斗剧最大报名数与关注盛况的顶上2D格斗系列GGXX在经历了GGXXSL∧SH的市场辉煌之后，而今突然公布了系列最新作品GGXX∧CORE（罪恶装备XX重音核心）的开发画面与系统进化内容。本作一改系列进化只在系统上不断小规模修正的传统，在角色性能与系统内容方面都进行了大规模的革新！

角色新技与性能的大规模调整 角色性能的排位格局将又一次改变

已经大热了一年之久的GGXXSLASH在娱乐性以及竞技性上都比前作《GGXXRELOAD》青版有了长足的进步，这款作品在角色技巧属性以及综合操作系统上都更加规范化，取消了大量的不合理LOOP连携以及过于强横的技巧特性，吸收了更多玩家投入其中。游戏的角色平衡性虽然进行了大规模调整，但不可否认的是游戏本身的角色性能调整有明显的矫枉过正之嫌。在《GGXXRELOAD》青版中异常性能过分强大的ED与ROBOTKY进行了大幅度的弱化，但弱化程度却过于猛烈，导致两名角色在SLASH中的选用率大幅度下降，甚至成为了边缘角色。而在角色能力提升方面，对于KY与TE两名角色的性能调整又过高，特别是KY，作为一名操作难度系数并不高的角色一跃成为王道角色，波动防御有利的性能至尽令众多玩家不满。在《GGXXSLASH》中，由于角色能力调整的失衡，造成了性能悬殊对局过多的情况，



类似PO对TE、圣SO对KY这样的悬殊性能差便说明了作品的调整不足之处。而在本次新作中除了将加入大量角色新技之外，还将对角色性能技巧进行又一次大的调整。全新系统的投入将更有利于对角色性能的充分发挥。无庸质疑，《GGXX∧CORE》定会成为系列作品中平衡性最为优秀的一款名作！



全新系统介绍

从GGXX到GGXXSLASH这漫长的进化过程中，几款作品都致意保留了原有的操作风格，每次新作的推出都力求完善上作的系统，虽然也出现了如同罗曼取消、BURST这样的经典创新系统，但基本上没有改变整体的操作设计框架。而本次《GGXX∧CORE》虽然仍然隶属GGXX系列之中，但却投入了大量全新系统，这些全新系统的投入毫无疑问将打破作品原有的操作框架，从这些全新系统的投入我们也可以感受到"ARC SYSTEM"希望在攻防两方面重新调整系统平衡，特别是在防御操作方面大大加强控制力度的进化方向。

EX必杀技

基本技加强系统出现！普通必杀技消耗25%的必杀槽来发动，除了威力增强之外，对应不同角色的必杀技还将随之出现不同的性能变化。由于GGXX系列作品一直以技巧丰富、攻击连锁华丽著称，所以这次EX必杀技的添加将又一次扩充压制进攻操作的选择，并会出现对应EX必杀技的丰富连携。无论在攻防两方面，这个全新系统的添加将在战术方面为玩家带来更多的操作选择。



全新受创动作

从图片中我们可以看到角色全新的倒地动作，其中包括倒地状态下迅速滑走地面的特效。可以确定的是这是特殊攻击技巧命中后所引发的打击效果，在对手滑地的同时



玩家还可以最速追打过去，继续对敌人进行连续技的输入。除了滑走地面的特殊倒地动作之外，游戏中还将扩充将敌人攻击到版边在版边处于硬直的特殊受创动作。这些全新的受创倒地动作的追加将大大丰富游戏追打连携的种类，原有的连携方式也会被这个系统的添加所打破，除了丰富的AIR COMBO之外，《GGXX∧CORE》将在地面连携方面为玩家带来更多的操作快感！

拆投

GGXX系列一向是以普通背投不可拆为特色的。正由于普通投无法拆解，所以游戏中对于进步背投以及一些特定角色的投COMBO便是攻防择中异常重要的一环。游戏中过快的攻防转换速度也决定了普通投是一项非常有效的破防手段。但在《GGXX∧CORE》中，竟然添加了普通投拆解设定，被投的瞬间输入投的指令（←or→+HS）便可以拆解包括地面投与空投在内的全部普通投。笔者认为这项改动为众多全新操作系统中最为关键的一项革新，对于防御方来说，由于拆投系统的出现将大大缓解极限压制时的压力，攻防双方的转换也会由于这个系统的出现而加快。相比较以往依靠提前先读空投位置来封锁对手空中受身的封锁操作也将不再那么霸道。显然这个系统的出现将更大程度上平衡游戏的攻防比重。

特殊防御

又一个有利于防御的决定性系统出现，输入方法为对方的攻击命中的一瞬间输入后方向＋S・HS。这个系统非常类似于SF3.3中的Blocking系统。相比较直防（对手攻击瞬间拉后防御，成功后身体出现白色显示，将抵消一部分防御硬直）来说，特殊防御抵消的不利硬直更大，甚至可以在对手攻击硬直仍然存在的情况下实现多种防御反击操作。但这个系统如果操作失败的话将出现一定时间不可防御的情况，属于绝对高手向的尖端防反技巧。虽然特殊防御的风险非常高，在对于《GGXX



∧CORE》这样的利攻游戏来说，一旦失败将付出难以想象的体力代价。但也由于这个防御系统的出现而让系列以前太多的极限压制受到控制，高级操作者防御反击的情况也会在高手对局中经常出现。由于这个决定性系统的诞生，GGXX系列正式走入攻防系统平衡的新纪元。但此系统将不可避免的降低游戏攻防的节奏速度，这可能会让一些系列玩家不太适应。

背景画面与音乐的全面刷新



GGXX系列一向以最华丽2D格斗著称。游戏中精美的背景绘制与人设造型是众多GGXX爱好者投身其中的重要因素。在石渡大神的美术监督之下，游戏本身另类美学的风格区别于以往任何格斗作品。并于游戏本身的精彩剧情相迎合，为玩家提供了一个幻想色彩浓郁的架空世界。本次《GGXX∧CORE》将新添加众多美感十足的游戏背景，画面表现将又一次大幅度攀升。除了背景画面的全新表现之外，系列另一个经典之处—配乐也将全面刷新，系列一贯的重金属经典配乐令包括笔者在内的追随者痴迷。《GGXX∧CORE》包括A.B.A在内的众多角色的背景配乐将全新谱写，并会对应全新添加的背景跟随全新的配乐。了解石渡大神的朋友一定会对他的音乐造诣有所熟悉，在热血对战之余充分享受这令人激动的旋律吧。



SC卡问题一例

问■龙哥你好！我是一名上海的读者，半个月前新买了IDSL，已经刷过机了，还买了一个512M的SC MINI的烧录卡，一共花了1700块钱。烧录卡里的游戏都是当时在游戏店买的时候，BOSS当场给我烧的十多个游戏，真爽！可是回家后我自己使用烧录卡的时候就遇到问题了，希望龙哥能帮我解决。我把烧录卡插进读卡器里面，然后把读卡器插进USB接口，本人现在用的是新电脑，1月买的奔腾4 50G的电脑，插进去以后，准备打开电脑上出来的可移动磁盘，谁知道按一下以后打不开，出现的是个对话框上面写着"请将磁盘插入驱动器H"。本来以为读卡器坏了，于是拿到游戏店里面去试，谁知道一试就好了，老板的方法和我一样，怀疑是兼容性的问题，就又买了个20元的读卡器，在店里面试过好的，又拿了回来试还是老方法，但是出现的情况还是请将磁盘插入驱动器H，本人的电脑USB肯定没坏，插PSP、MP3一插一按就出来了，不知道为什么烧录卡不行。我家里面还有另外一台老的电脑，插上去试试也一样不行，出来的情况和这个是一样的。不知道是我的方法错了，还是电脑坏了？可如果是电脑坏的话应该PSP都认不出打不开，为什么PSP就能够打开，我用的系统是windowsXPSP2。我去游戏店里面问过，那里的老板和我说以前也有一个买NDS的人和我有一样的问题，都是认不出来，后来他的掌机就卖给别人了，所以我怀疑这个问题不只我一个人有，请龙哥务必帮忙解答。（上海 幻想）

答■出现这类问题，一般有可能是由以下几种原因引起的：SD卡接触不良，这和烧录卡没关系了，你不妨试着将SD金手指部分用酒精擦拭。从你描述的情况来看，很有可能是产品质量接触不良的问题，你可以去换卡或者用酒精擦擦。你这种情况还是很少见的，换掉应该就没问题了。

谁不服就用这个砸！

最近XBOX360被破解，而且上面也有不少我非常喜欢的游戏，例如《上古卷轴4》和前不久刚出的《勇闯尸城》，所以我决定入手一台360，有几个问题想向龙哥请教一下，请龙哥一定要帮忙。1、XBOX360的手柄相对于以前的XBOX手柄有什么变化？可以用在PC吗？2、还有就是多人同时使用无线手柄的时候，怎么知道各自的手柄对应编号？3、XBOX360的主机和游戏分区码吗？4、360上的游戏一定需要硬盘吗，运行过程中可以拆卸硬盘吗？（湖北武汉 许嘉）

1、360的手柄外形比美版小手柄略小，取消了两个记忆卡插槽，取消了黑键白键，新增左右两个数字式缓冲按键


↑360被外国玩家们DIY得很漂亮。

代替，位于扳机键上方。手柄中间增加了发光的导航键，用于快速进入玩家指南界面，START、BACK两键移到手柄中央导航键的两侧。无线手柄前方增加了无线信号重置按钮和USB充电线缆接口，下面增加了电池盒，后方增加了可以连接耳机麦克风、手掌型标准小键盘等装置的接口。微软提供的360有线手柄有两种零售包装，其中一种包装的附带光盘，内有让Windows系统识别该手柄的驱动程序，另外一种包装则是标准的360有线手柄，只要在官方网站下载驱动程序或者自动更新Windows系统就可以在PC上使用了。2、360手柄上的导航键分为四个可以发光的扇区，旁边有数字表示亮起的扇区对应的手柄编号。主机上的光之环也分成四个扇区，系统可以自动感应无论是垂直或者水平放置，左上方扇区对应1号手柄、右上方对应2号，如此类推。当第一次连接无线手柄的时候，360主机会自动分配可用的手柄编号，也可以按下主机前面板上标有"))"符号的信号初始化按键、或者手柄前方USB充电线缆插槽旁边标有"))"符号的圆形小按键，重新设置无线手柄。3、360主机和游戏与XBOX一样，针对各个地区有不同的区码，不能互相兼容，各自区码的主机只能运行对应区码的游戏，避免各个地区价格不同而导致的游戏从高价格地区流向低价格地区的现象。目前分别有北美/中美的NTSC、欧洲/澳洲/新西兰的PAL、日版/亚洲的NTSC-J三种制式。另外有部分游戏是全区码，可以在全部版本的主机上运行，或者双区码游戏，在某两个制式上运行，这视乎游戏开发厂商的决定。需要说明的是，现在通过刷光驱来破解360的手段并不能改变主机与游戏区码必须对应的规则，所以即使是刷光驱后买D版光盘时也还是要注意这一点。亚版主机目前不能玩美版、欧版的《使命召唤2》、日版的《真·三国无双4 Special》和日版的《最终幻想11 测试版》。4、微软已经正式通知开发厂商，设计游戏的时候不要依赖硬盘，因为硬盘不是标准配置，而且用户也有可能卸下硬盘。因此硬盘并不是必需的，但是某些厂商制作游戏的时候有可能设计为必须配置硬盘，因游戏而异。360采用了新的数据读取机制和保护技术，运行过程中拆卸硬盘，会丢失正在保存的数据，虽然不会破坏硬盘中的文件分配表等重要信息，但最好不要拆卸硬盘。

小弟暑假的时候买了一台PS2，趁这两个月的暑假时间疯狂的玩，这个暑假过的实在是太爽了！由于PS2上我向往已久的大作实在是太多了，所以尽管玩了这么久，仍然还有好多好游戏没玩，这不，最近刚开始玩《最终幻想12》，其实当初买机子的时候就一同入手了这款游戏，只不过考虑到这个游戏要花的时间太长，所以先将其他通关时间短一些的游戏先完成，直到这两天才开打。《最终幻想12》我玩了还没有多久，虽然有杂志的攻略在，不过仍然还处于摸索阶段，这里有几个问题想要请教龙哥，请龙哥不吝赐教。1、RPG游戏最重要的就是金钱和级别，我想问在本作中有没有什么比较通用或者是快捷一点的赚钱和练级的方法没有？2、我听说在本作中有不少东西如果在第一次通关的过程中没有完成或者拿到的话，以后即使再回去也是无法拿到了，如果是这样的话，那想要收集齐所有要素的话，只要第一次不知道、没有收集齐东西，那以后无论如何再努力都是没用的了，这一点实在是太可恶了！所以我想龙哥把那些如果第一次错过就无法挽回的要素能不能罗列出来，这样我们玩的时候就不会因为一不小心错过这些而后悔不已了，谢谢！（广东东莞 林华）

1、本作中比较基本的手段就是在商店卖掉敌人掉落的战利品(**おたから**)换钱的同时练级。一般攻击同种族的怪物达成连锁的方法会比较有效率，当战利品凑齐99个以后就可以去换钱了。根据等级和剧情发展的进度可以选择不同的对象，比如在**ル-ス**魔石矿可以刷骷髅，到大砂海后可以刷曼陀罗草，通过**ヘネ**魔石买到中级火魔法以后可以回**ヘネ**魔石矿的坑口分支点B刷史莱姆，击倒**ミリアム**遗迹・秘**する**神**の**御所的召唤兽**ゼロムス**后可以回这里刷骷髅，后期可以到**ナブレウス**湿原的永远**を**见下**ろす**高台刷骷髅，最后是**ヘネ**魔石矿・坑口分支点C的蝙蝠。以上各阶段的刷怪地点是精研本作的朋友们苦心研究后作出的推荐，应该对你比较有用。另外为了确保效率，应该准备相应的心得和饰品，比如LP2倍的"金**のアミュレット**"、提高偷盗成功率和次数的"盗贼**のカフス**"、EXP2倍的"雏**のティペット**"，想赚钱又不想升级的"**ファイアフライ**"。2、这种设置其实也可以算是FF系列的一大特色了，在FF12中想要收集齐所有要素的话，不能错过的要素一般分为道具和非道具的。其中道具方面主要如下：**バッシュ**的初期装备"**ミスリルブレイド**"卖掉后便不能再次入手；**ヴァン**的初期装备"**ミスリルソ-ド**"只有打**オメガ**才会掉落；**おたから**里的**ビュエルバ**魂数量是有限制的；和基尔加马修的两次战斗每次分别可以偷到两件源氏装备，这是唯一的入手方法；讨伐蕃茄时交给行商人"**たのまれた届け物**"的没有报酬的限时剧情；在**ラバナスタ・ダウンタウン・ダラン**爷的家前面的宝箱、**ラバナスタ**王宫内的宝箱、**ナルビナ**地下牢内回收武器时的宝箱、**フォ-ン**海岸的16个宝箱群和死都**ナブディス**的宝箱是有关联的。如果想在**ナブディス**取得"最强**の**矛"，那么其他几个



地方的宝箱都不能打开，之后以不装备**ダイヤの**腕轮的状态在**ナブディス**的4×4宝箱群就可以100%取得最强**の**矛。另外，装备**ダイヤの**腕轮的话去**ヘネ**魔石可以有前分之一的几率开到最强**の**矛；击倒**オメガ**以后取得的**オメガの**纹章如果切换画面后就无法再取得了。以下是除道具以外其他不可错过的一次性收集要素：**ミストナック**的摆放位置，每人都只能在固定的3个位置，一旦觉醒后便



不能改动；召唤兽的归属，每只召唤兽只能跟一个角色签订契约，即只能被该角色召唤，一旦决定便不能更改；本作中没有提升能力值的道具，升级时HP和MP最大值的提升是随机的，其他能力值的提升则都是固定的；城砦内部/地下牢、研究所在剧情后无法再次进入；在王墓和恶魔墙壁(**デモンズウォール**)的战斗，战斗中可以灭掉走道的火，但是一旦灭掉后就无法再次点燃了；作为**ハントループ**对象的珍稀怪兽，击倒后可以取得**エンゲージ**道具，但怪兽就不会再次出现了；红色传送水晶的排列顺序，是由第一次接触的顺序决定的，一旦决定便无法更改；讨伐**レイス**后要尽早报告，否则在**オルトロス**和不净王**キュクレイン**后有可能会被冻结(无法报告)。

龙哥好！虽然今年年底WII和PS3也都要发售了，到时候三大次世代新主机就全部已经发售，可小弟所在的地方实在是比较偏僻，而且这里的经济水平也都比较低，所以即使是能玩PS2的游戏店也只有一两家，能够拥有PS2的幸福玩家估计根本就没有几个，就我家里这台二手的SS也还是去年暑假辛苦打工攒钱才买到的，龙哥万勿见笑。平常小弟偶尔也会去游戏店玩会PS2过过瘾，不过主要还是把时间投入到了这台SS上，正因为得来不易，所以每款游戏我都玩的很认真。我非常喜欢《恶魔城・月下夜想曲》，也玩过有好几遍了，听说这款游戏有非常丰富的隐藏要素，以前虽然在热线中零零碎碎的看过有其他玩家朋友问过一些，可我还是希望龙哥能不能把本作中一些比较“有名”的隐藏要素或是小技巧告诉我，小弟我还想好好再把这款游戏尽可能的完美。（甘肃武威 童威）

“月下夜想曲”确实是一款非常经典的作品——不论是从恶魔城系列来看还是从整个游戏圈子来看都是如此。不但整体游戏素质极高，而且也正如你所说，有着极为丰富的隐藏要素和小秘密，龙哥不可能全部罗列出来，这里也的确只能稍微挑几个个人认为比较有意思的东东大家一起分享。1、里西特最初那场与伯爵的战斗其实是可以稳胜,无须小女孩来救的。具体方法是先用鞭子打开入口之前梯子的秘道,这时候可以到上面反复进出骗取红心,一开始应该有30颗心,补到45颗差不多就可以了。切记与BOSS战斗开始时去接最左边蜡烛的扔药水的副武器,不要用十字架,第1形态掌握规律后用鞭子正常完全可以打过,到第2形态后由于BOSS攻击力大增不好对付,所以立刻按三角发动必杀,会下全屏的雨,只需三下就可以解决掉第2形态,而45颗心正好够放三下。2.一开始输入名字“X-XIV''Q”,游戏开始时阿鲁卡多的幸运值将会达到99,而其他能力都非常低,这对于收集道具是非常有利的，而且一开始可以卡过死神的剧情,把强力武器保留下来。具体方法是在半人鱼增值的地方先升上几级,魔法多点可以用加血的必杀以防不测.到达死神房间的左边一块区域时需把身上装备卸到只剩15以下的防御力,然后吸引最右边的那头狼过来,位置需要多尝试,在他咬的时候立刻跳起来中招后会直接飞过死神的区域,这样武器就被保留了下来,注意这时候不能走回头路,一直前进推动剧情吧,以后再回来就不会有什么事了。3.快速去逆城方法。要想去逆城的话最重要的是拿到2枚戒指,1枚是要打噩梦里的BOSS才能拿到，这个是没有捷径的,而另一枚在礼拜堂的针刺路尽头的那一枚是有特殊方法拿的。按照正常流程的话必须拿到防钉刺的铠甲才能进入,其实可以利用1个小BUG很早就能进去，但需要拿到雾时间变长,蝙蝠的魔导器,身上带几个血瓶。先一路变成长雾进入，到达门这里时雾会被卡住必须要落下才能开门。在变回人的一刹那吃一个加血的道具主角就会暂时处于无敌状态不怕钉刺了，快速开门通过即可。回来的时候则一路用雾，这样可以少去焉道和地下墓场两个地方就可以到达逆城。4.下面再介绍一些强力装备的入手方法。无限真空刃是去逆城藏书库打幽灵得到；父亲的相片（**おやじのいこう**）+道具无限使用戒指（**デュプリケーター**），一个在焉道可以得到,另一个有爆机记录后需花50万从爷爷那里买得,可以去逆城地下水脉的那个钱袋那里刷钱买；**シールドロッド+アルカードシールド**，按方块+圆圈触发效果,接着拿着盾牌冲向敌人,攻击力暴强，这2样东西都可以在流程中捡到,一个在正城斗技场,另一个在逆城天井水脉；**あかつきの**剑，入手地点是在逆城恶魔城最下部与先前正城拿二段跳对应的地方把石头打开获得,可以按下,右下,右+方块进行召唤攻击；剑魔，就是使魔里的剑魔,将其练到50以上可以拿在手上,把它练到99级攻击力会惊人的高；妖刀村正(**ようとうむらまさ**)，通过吸敌人的血来增加攻击力的刀,理论上可以练到999；**アルカードソード、アルカードシールド、アルカードメイル**，三件物品同时装备的话幸运值会加30；**タリスマン**，装备上这个饰品一定几率可以MISS掉敌人的攻击；**オリハルコン**，逆城图书馆的狮子一定几率入手,左、左下、下、右下、右+方块可以搓出火发出去；**バルザイのえん**月刀。根据游戏时间计算攻击力的武器,入手地点在逆城藏书库；**ウォークマスター**，该防具的防御力是根据地图的完成率来计算的,当地图开到满的200.6%时可以提高31点防和5点INT,在地下墓场获得。5.挂机练级法:此法适用于70级以后，因为70级以前可以去刷逆城中心附近的黄金骑士赚经验，练的可以说是非常迅速，70以后就比较累了，因为无论打什么怪经验都非常的少，到90以后就打什么怪基本都是1了。

龙哥好！我期盼许久的《战国BASARA2》终于发售了，实在是非常的开心！其实最早喜欢上这类游戏还是从光荣的无双系列开始的，一骑当千的快感实在是让人欲罢不能，后来CAPCOM推出了《战国BASARA》，效果更加华丽，而且人设方面我也是极其喜欢的，因此也就喜欢上了这个系列。新出的《战国BASARA2》我也玩了有一段时间了，只不过打了这么久，发现怎么也打不出二级防具和高级武器，实在是太郁闷了，虽然我知道打这个是比较看运气的事，可像我这么没效率也太让人郁闷了吧！所以这次写信过来就是想要请教龙哥在打二级防具和高级武器时有没有什么技巧？（福建泉州 一骑当千）

首先要说的一点就是，在本作中想要打出二级防具和高级武器的确是比较靠运气的事情。这里只能介绍一下提高概率的方法：最好去打天下统一模式，难度可以根据自己的实力进行选择，不过明显难度越高出东西的概率也就越高。此模式比起上代增加了宝物夺取系统，打败一方势力后可以在其几个宝物中选择一个。既然要刷武器防具，我们当然优先选武具型宝物。进入此模式便会开始随机配置宝物分布，越早拔越好，越到后面尽是些钱和经验。攻城时也需要好好选择下对象，由于宝物随着持有者的城池数升级，所以去打那些稍微弱的势力，让强大的势力继续发展。最后再来打他，夺得的宝物会很高，如果对AI们的对阵结果不满意可以利用S/L大法弄到满意为止。一般通过这种方法爆出二级防具或是高级武器的几率还是比较大的，如果这样反复多次都还打不出来的话，只能说明你最近运气实在是太不怎么样了（笑）。

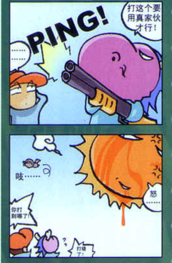
小弟非常喜欢RPG类游戏，DQ和FF自不必说，传说系列也非常的喜欢，即使是许多玩家都抱怨剧情晦涩的“异度传说”系列，我也照样能玩得津津有味——当然，这倒不是小弟自夸日语水平有多么高，实际上虽然这么多年日文RPG游戏的“锤炼”，小弟在日语方面多少还是有点心得，不过对于异度这种剧情确实是太过高深莫测的作品，小弟绝对是心有余而力不足的，不过咱不是有电软的攻略嘛！呵呵，剧情方面的理解可以一边游戏一边参考杂志的剧情攻略来理解，而



【超级射手】







PS3手柄为何取消震动

问■1、今年11月份索尼的PS3就要发售了，作为一个索饭，虽然估计自己很长一段时间里都是绝对买不起新主机的，可还是非常关心。E3展上索尼把手柄从原来的回旋镖改回了PS系手柄的一贯标准外形，加入的六轴模拟功能感觉和任天堂的双节棍差不多，以后肯定也会出类似的游戏吧，一定非常不错！只不过我对新的PS3手柄最不满的一点就是取消了震动功能！没有了震动功能后的手柄，手感肯定会差上太多了吧。我记得在贵刊的文章里曾经提及过，说好像是因为什么侵权的事情，以前也听说过一些这方面的传闻，只不过对整件事情一直弄不大清楚，不知龙哥能不能给详细介绍介绍。（河北廊坊 李翔）

答■说到手柄震动侵权的问题，还真是有段故事了。最初是由Immersion公司于2002年针对使用了交互式震动反馈功能的PS2与XBOX两个电视游戏主机发行商索尼与微软所提出的，微软于2003年与Immersion公司达成和解，并支付了2600万美元购入Immersion 的10%的股份，也取得相关技术的使用权。而索尼则是日前由陪审团认定侵犯专利权罪名成立，赔偿金为8200万美元,利息870万合计9070万美元，并停止销售相关产品，包括PS2手柄和47款PS2游戏。判决下达

后，SCE表示了单方面的不服判决，并表示会继续上诉。此后索尼虽不断尝试上诉，但一直未能成功改变判决。在今年的E3发布会上，索尼正式公布了PS3手柄并同时宣布将取消原有的震动功能，原因是震动功能可能会对PS3手柄新增的动作感觉控制装置产生不良影响，当然，这只是索尼的官方说辞而已，业内人士普遍认为此举其实还是因为手柄震动侵权案。不过之后Immersion公司总裁Victor Viegas通过新闻媒体以一种特殊的方式传达了愿意为PS3手柄提供解决方案的意向。Viegas表示：“不管索尼所说的（指震动功能影响动作感觉控制装置的说法）是不是取消震动功能的真正原因，我们都愿意为PS3提供解决问题的方案。事实上我不认为这是什么困难的事，Immersion的专家们将会非常乐意为索尼提供帮助。”当然，所有这一切的前提是，索尼必须撤消上诉并立刻履行判决结果赔偿曾经对Immersion造成的损失。Viegas对此显得十分自信，他说：“我们已经取得了胜利，陪审团一致支持我们的主张，这一点早在两年前就已经注定。”Viegas还提醒到：“索尼几次上诉意图废除我们对震动专利的所有权，这样做只会使他们陷入不利的境地。”事实上，索尼在前不久第2次上诉失败以后，除了被判决巨额赔款以外，还被要求禁止生产和销售所有使用震动功能的手柄。“索尼已经在这一问题上浪费了太多不必要的精力，而实际上这个问题完全可以通过许多法律途径来解决。”对于震动功能对游戏手柄的重要作用，Viegas也予以了重点强调，“我们认为震动技术对次世代主机的游戏体验同样重要，它能够提供更逼真、更出色且更完整的游戏效果。”对于索尼宣布取消震动手柄的决定，Viegas表示担忧，他说：“不论是加强图像机能还是改善声音效果，所有这些都是为了让游戏更吸引人……取消震动功能很



↑“what Nintendo creates,we take”这是讽刺索尼抄袭任天堂手柄创意的图。

可能对游戏本身产生负面的影响，特别是对竞速模拟类游戏和射击类游戏，我不认为玩家会把这看成是一种进步。”更加有意思的就是，Immersion公司这档子事还没解决掉，总部位于美国德克萨斯洲的Anascape公司指控微软和任天堂两家公司侵犯其专利所有权，其中共包含12项专利，范围涉及手柄震动传感器、模拟压力传感器和类比压力传感器等多种在游戏手柄上使用的相关技术。不过令人感到奇怪的是，这次的专利侵权案并没有涉及索尼的产品，而索尼的DualShocks系列手柄应该也使用了相关的专利。总之涉及到专利技术等方面的问题，实在是牵扯太广，并不是那么容易能够解决的。

且可能本人确实是有受虐的癖好，反正就是极其喜欢RPG游戏。今年发售的“异度传说3”我觉得就非常不错，关于本作，小弟有几个问题想要请教龙哥：1、听说本作中的主角都有泳装版的服装，可是我一直没有入手，强烈希望龙哥告知所有角色的泳装入手方法！2、还有据说就是本作中还有个叫什么什么Σ的隐藏机体可以去打，小弟现在已经在游戏里打遍天下无敌手了，请龙哥告知挑战它的方法和注意事项，好让我去会它一会，哈哈。

（山东青岛 RPG饭）

1、KOS MOS的泳装入手方法是红门收集率到达100%后去**エルザ**的B1F找3个机械师；MOMO的泳装入手方法是在矿山入口那里启动起重机敲岩石上的石头，每拿到一次道具进出场景一次，连续4次后得到；SHION的泳装入手方法是后期回**ペディア**岛宝箱获得；CHAOS的泳装方法是古代神殿地下迷宫最深处的黄色大宝箱；JIN的泳装入手方法是在**ラビュリントス**的宝箱获得；JIGI的泳装入手方法是在小游戏GeMix**ワールド**4（特级）达成；JR的泳装方法是在市街大地图上获得。2、你说的“什么什么Σ”应该是指“**エルデカイザー-Σ**”。想要挑战它需要先在飞船内与**ハカセ**对话，之后得到情报去通过**ペディア**岛浅海区域，打开岸上的门去到基地，在基地内发生剧情选择挑战**エルデカイザー-Σ**。基本上只要全员等级达到45级左右的样子就可以去挑战了，这次是人形战，敌人HP10万，建议多带300的那种复活HP和EP全回复的药。打它的话龙哥个人建议人员配置方面可以选择KOS MOS、MOMO和CHAOS，装备尽量穿最强武器防具来。穿些加HP的饰品和炎冰伤害减少的，KOS MOS可以穿物理属性吸收的那个饰品，MOMO配上EP消费1。一开始第1回合用CHAOS的给其他两人加最爱徒，注意别给自己加，因为CHAOS没有EP消费1，自动复活后EP不会加，他死了用300的神奇药救活，KOS MOS先用那招耗99EP的招加防，MOMO用自己的MASTER技大幅强化E攻击力，别忘了用HILBERT EFFECT降低机器人性能，接着MOMO用B属性大单体攻击打，CHAOS闲着时可以加各种辅助魔法，KOS MOS也用最强的物理招式砍，由于物理属性吸收，BOSS的反击只会加血。当他使用防护罩时，他用几号MOMO就BOOST用对应的机器人召唤破防，之后BOSS会不断变化防护罩，一一破坏，最后本体直接作战时由于有了最爱徒自动复活根本不必慌张，依然用之前的打法可以很快弄死它，如果全体攻击的话可以MOMO加血，CHAOS解晕眩槽。战后获得强力饰品**グスタプリスト**，效果为B、M、G系防御力2倍。

我很喜欢“鬼武者”系列的游戏，虽然3代的评价和销量都不是很好，但它优秀的CG动画实在是太让人印象深刻了，而且实际游戏素质也并不真的是不好，只能说没有达到我们期望的高度而已。年初新发售的《新鬼武者》我也玩了，感觉这次的难度明显就是降低了不少，没有了1代和2代里那种硬朗的感觉，可能这是CAPCOM为了迎合更多玩家提高游戏销量的方法吧，整体来讲我觉得还是不错的，下面有几个关于本作的问题想要请教龙哥：1、听说本作能够进行双打，而且以前在杂志的秘技天地中的某条关于本作的秘技中就有说过这事，希望龙哥讲解一下如何进行双打？2、这次一开始竟然最高也只有普通难度可以选择，我想问一下本作到底有多少种难度可供选择，还有就是没有二周目或是通关后的奖



励这种东东？3、最后要问的就是“合体一闪”这个系统，在游戏里貌似虽然我也偶尔成功发动过几次，可是一直没能掌握到其中的关键，麻烦龙哥给说明一下，谢谢！

（四川涪陵 真鬼武者）

1、本作中的确是可以双打的，具体方法就是在标题画面下1P和2P手柄同时按下R1+L2+START，然后进行游戏，读取记录或重新开始都可以使用，重新开始时只有在第四话从者系统开始有才能使用。魔空中也可以进行双打，这样魔空的难度就降低很多，。如果想取消双打有两种方法。一种是重起PS2，另一种是直接拔掉2P手柄。2。本作中一共有六种难度：超易、易、普通、难、鬼难和超鬼难。超易、易、普通三个难度是一开始就可以选择的，以普通难度通关一次后在标题菜单选择开始新游戏就能选择难难度，以此类推鬼难则需难难度通关一次，超鬼难需鬼难难度通关一次。全继承方面，只有在同一难度下继承全部武器、道具、段位、技能，不同难度需重新收集。不过特典除外，只需一次解码即可在全难度中共享。所谓“合体一闪”又称协力一闪，是本作特有的一项技能。合体一闪顾名思义就是操作者与从者同时发动一闪攻击敌人，具体发动方法是在一闪发动以后如果从者周围的敌人在从者一闪发动距离之内的话，迅速按L2就能发动协力一闪，如想发动多连击的协力一闪则需在协力一闪从者发动之后玩家继续按下方块键发动一闪，然后再由从者发动协力一闪，说白一点就是一人一下，在协力一闪中从者似乎不能连续一闪。协力一闪发动后玩家依然控制操作者，并不切换到从者。从者指令推荐使用特殊，威力较大，指令为防御时威力最小，注意天海的从者指令不能为特殊，否则无法发动，其他主角无限制。

我是一名NDS玩家，前不久NDS版的《最终幻想3》终于发售了，这款游戏真是绝赞啊！想当年在FC上它就是我玩的第一款日文RPG游戏，至今仍然记忆犹新呢。这次的复刻版素质的确是极高，非常的好玩！我前天刚把暗云解决掉，感觉这次在职业方面的调整还是比较明显的，特别是忍者和贤者都明显被削弱了，不知道龙哥认为在本作中最强的职业是什么？还有就是洋葱剑士我到现在都还没打出来，龙哥知道该怎么打吗？另外，我听说本作好像还有个隐藏BOSS，龙哥知道怎么才能去挑战吗？是不是很强？

（江苏无锡 洋葱剑士头目）

其实之前本作的开发人员就曾经表示，这次的NDS版FF3对各职业作出调整的目的就是为了让喜欢不同职业的玩家都能通关——当然难度上还是会有所区别的。其实所谓最强职业并不好说，个人感觉这次强化比较明显的职业应该是学者、猎人、吟游诗人和空手家。这里说一下空手家这个职业，他的攻击力成长方式比较特殊，其实际攻击力就是个人的攻击力，与装备武器无关，而影响其攻击力成长的因素有两点：个人等级和职业熟练度等级，每提高一级个人等级和职业熟练度等级攻击力就会增长2点，也就是说，如果能够将空手家的个人等级和职业熟练度等级都提升到99的话，其最终攻击力将会达到396！绝对是本作中攻击力点数最高的职业！要知道即使是洋葱剑士装备双手剑攻击力也只有312点，传说中的锻造士打造出来的最强之剑攻击力也只有155点（当然其能力加成效果极好），由此可见空手家之强悍！再加上其HP成长高，这也难怪在本作中厂商会将原本应该在水之水晶后就该得到的空手家职业给调到最后的土之水晶处了。另外，僧侣的攻击力计算方式和空手家的也很相似，中前期如果能好好练一下其职业熟练度的话，绝对是超强的。还有就是吟游诗人这个职业也很强，其纯攻击力并不高，但是在用拉米亚之歌对敌伤害值的计算方式上是直接消除敌人剩余总HP的10%到20%（职业熟练度99）！再加上其阿波罗之歌的强力守护效果以及可叠加性，绝对是对BOSS战的上佳人选。掌机迷的翔武同学就是在71级时凭借双诗人一导师一骑士的职业搭配把超强悍的隐藏BOSS给做掉的。洋葱剑士这个职业的开启方法是需要与别人无线通信4次以上（局域网或WIFI都行），**トパパ**就会在第4封回信中说到村里有小孩失踪了，回最初风之水晶的洞窟完成任务后就可转职成洋葱剑士。当然，等级没有达到99级之前的洋葱剑士还是一如既往的废柴……隐藏BOSS的挑战方法也是需要与别人无线通信12次以上，最后得到**アルス**王子的



第四封信“**サロニヤ**的传承”之后从浮游岛往右飞不远，在一个小型黑色圆形区域的下面，里面的敌人都是三色龙，是刷洋葱装备的最佳场所。这个隐藏BOSS的HP是199999，攻击力255，防御力155，每回合4次行动，绝对的超强悍！一般情况下，玩家第一次通关后的水平来挑战的话也就是撑死活两个回合的命，打它是需要实力和技巧的，再举个例子，99级全能力99的洋葱剑士双手洋葱剑也就砍它4千左右的HP……所以打它要能生砍，务必要用到某些职业的特殊能力，具体方法大家可以自行研究，比较有意思。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

前田利家是织田家的重臣之一，从信长的小姓开始发迹，信长死后更得到了丰臣秀吉的莫大信任，并在自己临终前将儿子秀赖托付给他，而且百万石领地的利家在同僚中也很有声望。可惜的是他在秀吉去世之后不久便与世长辞，之后等待多时的家康终于出手，失去庇护的丰臣政权最终灭亡……

□文/雪飞



Vol.19 前田利家模型，非常可爱但不失威严，最具标志性的就是头上的金色“高帽”。

四处奔波为秀吉，临终不忘丰臣家

【放逐之身不忘主】

铸就加贺百万石神话的前田利家虽然立下战功无数一生戎马，但也非常喜爱茶道、能等文化。金泽城是利家的居城，与现在的金泽当然有很大区别，但是保留了不少当年的文化遗迹。利家得到金泽城后，开始精心治理，无论是传统文化和生活模式，还是工艺品和土特产品都成为金泽值得夸耀的财富。

利家是尾张荒子城主前田利昌的四子，因是戌年出生，所以幼名犬千代，十四岁成为信长的小姓，传说利家是一名相当英俊的美少年。尾张海津合战是利家的初阵，，当时利家年仅十六岁，但却在合战中表现极为出色。之后在1556年消灭反叛信长的织田信行的稻生合战中，利家在右目被信行的小姓头目宫井勘兵卫用箭射中后，仍然全力战斗并用手中的长枪将宫井勘兵卫杀死，向世人显示了自己的勇猛。因为此次合战的战功，利家得到了一百五十贯的俸禄，并且招募到世代侍奉前田家的功臣村井又兵卫长赖成为家臣。

这时的利家正是年轻气盛，得到了“枪之又左卫门”、“枪之又左”等异名。因为主君信长是“倾奇者”，年轻时的利家也是一名“倾奇者”（也许前田庆次就是受利家影响吧）。手中的长枪也被称为“又左卫门枪”，形状古怪非常显眼。

正在事业刚刚起步之时，却因为利家年轻气盛惹下了大祸，最后竟被流放成为浪人。起因是信长的同朋众中的拾阿弥偷走了利家的发簪，结果利家盛怒之下将其斩杀。（电视剧《利家与松》中则将这支被盗的发簪演绎成为爱情的信物，不过不知与历史是否一致。）虽然被织田家放逐，但是利家并没有泄气，而是一直在耐心等待返回织田家的机会。利家擅自参加1560年桶狭间合战，并在战斗中斩杀了三名今川家家臣，但却没能得到信长的原谅。在第二年攻击美浓斋藤龙兴的森部合战中，利家继续参加战斗，将号称“头取足立”的豪杰足立六兵卫斩杀，终于得到了信长的原谅，重返织田家，并且加增三百贯，为自己长达三年的流浪画上了休止符。

> 褒贬参半的百万大名
>
> **前田利家**
>
> 1538年—1599年。幼名犬千代、通称孙四郎、又左卫门尉。羽柴筑前守、大纳言。为秀吉政权做出了巨大的贡献，武断派和文治派都对利家非常尊敬，因此在秀吉死后仍然能限制住家康的“不轨”行动。

【苦劳有报利家出世】

随着信长的势力逐渐扩大，利家在轻海之战、稻叶山城合战等战役都立下了战功，三十一岁时被提拔成为赤母衣众。母衣众是由信长的亲卫队骑兵中挑选精英中的精英构成，分为赤母衣众和黑母衣众。母衣众负责在战场上向己方武将传达本阵的命令，母衣是指骑马武士背上铠甲的布服，骑马急行时这些布服因风力膨胀，可以防止从背后被冷箭射中。在近江箕作山之战时，`利家在作为赤母衣众传达命令时与敌人遭遇，不但没有影响任务还斩杀了敌将……

第四个儿子本来是没有资格继承家业的，但是由于利家的兄长前田利久一直没有任何武勋，并评为平庸的武将。最初利久计划将家督之位让给养子泷川庆次郎（前田庆次），上报信长后，信长说：“既然有血缘关系的弟弟在，为什么要让没血缘关系的人继承家业！将家督之位让给利家！”结果，利家继承了家督之位。

成为荒子城主后，柴田胜家和佐佐成政前来庆祝，并跟利家说：“利久并不适合做武将，你成为家督理所应当。”结果利家大怒，说道：“哥哥是我的亲人，听到说我亲人的坏话我没任何高兴的道理！”当然这只是一个传说，也有传说利家能成为家督是因为他在信长面前进谗言陷害利久。

【贱岳合战步步高升】

1580年，利家成功平定了号称百姓之国的加贺、能登，获得了能登一国的奖赏。四十五岁的前田利家终于成为拥有一国一城、二十三万石领地的大名。第二年利家被派遣与上杉景胜作战，在利家攻陷鱼津城之后，收到了令人震惊的消息——本能寺之变。暂时收兵返回的利家在不久之后便得到了羽柴秀吉讨伐明智光秀成功的战报。

之后围绕着家督继承问题，秀吉和胜家对立。而利家却从年轻的时候便一直受到胜家关照，尊称胜家为“老爹”，现在也隶属于胜家。同时，利家夫妇与秀吉夫妇关系也非常密切，利家的女儿还是秀吉的养女。虽然利家尽量调节希望能避免双方的战争，但最终两军还是在贱岳开战，利家作为胜家方参战。虽然佐久间盛政的奇袭作战获得成功，胜家方占有优势，但是遭到秀吉军反击后，胜家军不得不退却。看到这一情况的利家与秀吉军并未交锋，而是立刻撤退到越前府中城。



最后利家彻底投靠到秀吉一方，在胜家死后，利家的身份也从秀吉的朋友成为秀吉的臣子。秀吉政权建立后，利家平定了佐佐成政的反乱，并因此得到加贺、能登、越中的领地，奠定了加贺百万石的基础。值得一提的是，佐佐成政从织田时代开始，即是利家的竞争对手也是利家的好友……

【以实际行动报答好友】

得到天下的秀吉最关心的就是继承人问题，为了确保淀君所生幼子丰臣秀赖的能够继续统领天下，秀吉建立了五大老・五奉行制度。利家就任五大老，位置仅次于德川家康，并且负责教育秀赖。在秀吉参拜方广寺大佛殿时，听到了利家谋反的谗言。第二天秀吉便将利家叫到身旁，委托利家负责教育自己的孩子，并提醒利家注意有人在挑拨利家和自己的关系。由此可见，利家得到了秀吉莫大的信任。

可惜在秀吉死后，利家也身患重病。觉察到自己时日无多的利家更是对秀赖的前途担忧，而家康的野心也人人皆知，因此利家计划将家康暗杀，可惜最后没能实行。

在秀吉死后第二年，仿佛是在追随自己的好友，利家也与世长辞，享年六十二岁。静候利家去世的家康终于没有了障碍，开始了夺取政权的行动……

重要相关人物简介及雪飞杂谈

前田利长：1562年—1614年。利家的长子，继承家督之位，被诬陷谋反，交出母亲芳春院（松）为人质避祸。关原合战中隶属东军，拜领加贺100万石。

前田利政：1578年—1633年。利家的次子。娶蒲生氏乡之女为妻。拜领能登21万石。因为关原合战隶属西军，领地被没收，在京隐居，大阪之战时保持中立。

富田重政：1554年—1625年。前田家臣，号称“越后名人”，中条流剑术达人。能登末森城之战立下首功，小田原征伐、关原合战、大阪之战等战役中表现活跃。

奥村永福：1541年—1625年。通称助右卫门，前田家谱代家臣。在末森合战中顽强抵抗住了佐佐成政的进攻，争取了宝贵的时间。大阪冬之阵负责防守金泽。

村井长赖：????年—????年。随利家转战各地，利家死后隐居，称丰后守。

前田长种：1550年—1631年。1584年离开尾张，出仕利家，与利家长女幸结婚。

■胡言乱语、雪飞杂谈

虽然利家也算得上是织田家的一名猛将，但是在游戏中的武力数值却并不出众，更是无双系列中的大众脸人物，只有在战国BASARA2中作为主人公登场。虽然电视剧《利家和松》相当美化利家，但是本人并不欣赏他。个人认为在信长死前，他可以说是一名热血汉子，数次不顾个人安危奋力战斗，但是随着他的职位逐渐升高，他的胆子也似乎越来越小，有一点点墙头草随风倒的感觉。利家与秀吉关系密切，与胜家也是忘年之交，在贱岳合战时，虽然作为胜家方出战，本该负责为佐久间盛政断后，但是却没完成自己的任务，导致胜家军全线崩溃。而且与秀吉的军队并未交锋，更给人以卧底之嫌。秀吉死后，利家也没能遏止住德川家康的势力膨胀，长子索性在利家死后彻底投靠到德川方。可能这就是所谓的官越大胆越小吧！不过利家确实很有声望，得到很多大名的支持，经常负责调节大名之间的矛盾。

第十七回 人们喜欢游戏的原因

电玩产业论

第4讲 游戏设计论 人们喜欢游戏的原因

1.电视游戏的本质是娱乐

很多年以来，整个业界关于电视游戏的争论一直没有停止过，但是似乎有一个很重要的主题一直被人们所忽略。那就是：人们为什么会喜欢游戏呢？当游戏开发商们正在预测来年的状况、正在忙于调查市场的时候，却忽略了对玩家心理层面的分析。与其去研究各种调查数据，不如来认真探讨一下玩家热衷于游戏的真正原因。

我们曾在以前的商业模型论中向读者讲述过这方面的问题。但是以商业模型的理论来分析总是让人比较难懂，其实说白了，只要制作出有意思的游戏就会畅销。游戏作为一种特殊的商品，商家能抓住玩家心理的就是商场上的胜者，这才是游戏商业的真髓所在。明白了这些，我们再回过头来探讨人们喜欢游戏的原因。

首先，游戏的本质是什么呢？笔者认为游戏的本质就是游戏娱乐。也许很多读者并不能赞同，最近，把游戏称为"第九艺术"的人仿佛增加了。这种意见看似是拥护电视游戏的想法，其实，他们对电视游戏所采取的是一种保护态度。美丽的画面、优美的音乐、精致的剧情与对白……很多看起来像艺术作品的游戏，其实玩起来并没有意思。

以前，人们围绕着对眼睛不好、会让小孩子学坏……等观点，对电视游戏进行批判。而且也有人对电视游戏非常轻视，称其为小孩子的玩具。笔者认为，正是有了这些反对游戏的意见，与其相反称游戏为艺术的主张才因此诞生。其实，这种反论是没有必要的。迄今为止，电视游戏仍然只是一个游戏娱乐的道具。人们对这种娱乐方式产生需求的时候，就会去购买游戏，就会把时间花在游戏上。

仔细想想，现在的每一款游戏如果没有娱乐的价值，也就没有存在的价值。游戏的拥护者们不可能从游戏诞生之日起，就称游戏为一种艺术。

《勇者斗恶龙》检证罗杰·凯约瓦关于游戏的四种分类

规则
竞争 ·与敌人战斗 ·主人公的成长
运气 ·发动会心一击 ·其他的偶然
意识
没有意识
模拟 ·冒险勇者的模拟体验 ·买东西/对话
眩晕 ·在新场所的探索 ·远距离传送
没有规则

2.Roger·Caillois关于游戏的四种分类

电视游戏是以提供游戏娱乐目的而存在。人们喜欢游戏是因为人们被游戏娱乐的快感所征服。那么，游戏究竟是什么呢?法国社会学家罗杰·凯约瓦（Roger·Caillois）曾经创作过一幅游戏分类的概念图，将人类的游戏定义为4个部分。图表的横轴表示游戏者是否存有意识；纵轴表示规则是否设立。结果，罗杰·凯约瓦将人类的游戏定义为以下4种分类。



(1)竞争：既有意识也有规则的游戏。比如国际象棋、台球，以及其他同类体育竞技项目。

(2)模拟：虽有意识但却没有规则的游戏。比如过家家、拿着玩具互相打斗，等模仿类游戏。

(3)运气：有一定的规则但没反映出意识的游戏。比如使用轮盘和骰子等道具的游戏。

(4)眩晕：意识和规则都不存在的游戏。比如荡秋千等游戏。或者说现代社会中游乐场里的过山车等游戏。而且罗杰·凯约瓦将非竞技体育项目，如滑雪、登山等都归类为意识和规则都不存在的游戏。

读者们觉得这种分类怎么样呢？其实很多人包括笔者在内都觉得这是一种很科学的分类。比如NAMCO经营的都市型主题公园"WonderEggs"中，就是按照这种方式将游戏设施进行了分类。

但是，电视游戏这种特殊的娱乐却无法按照罗杰·凯约瓦的理论去分类。因为通常现在的一款游戏中都是复数种类游戏的集合。也就是说，电视游戏是竞争、模拟、运气、眩晕4种游戏综合在一起的游戏。我们将在下一章中，实际举例说明。

3.检证「勇者斗恶龙」

由堀井雄二和中村光一开发、杉山宏一作曲的游戏《勇者斗恶龙》可谓一款认知度较高的名作。同时也是日式RPG游戏的开山之作。在《勇者斗恶龙》中是否存在罗杰·凯约瓦的游戏分类理论呢?

首先，我们来检证有意识但却没有规则的"模拟"。只要玩过游戏的读者都会明白，电视游戏中的"模拟"成分几乎无处不在。《勇者斗恶龙》这种RPG游戏中更是如此。比如玩家变成一个挥舞着剑的冒险者，在虚拟的森林、海洋、洞窟、街道中冒险。还有各种对话、买卖东西等虚拟行为。所以整个游戏完全是一个模拟的世界。

再说既有意识也有规则的"竞争"。游戏战斗中主人公的体力为0时就会死亡的设定，其实就是游戏中最大的竞争。而且多数的RPG游戏中，最强调的就是这种战斗中的竞争。

说到有一定的规则但没反映出意识的"运气"，在游戏中同样存在。《勇者斗恶龙》在战斗中有一个设定，就是战斗中偶然会出现的被称作"会心——击"的必杀技。一旦将其发动出来，主人公可以给敌人造成几乎致命性的打击。因为偶然发生的事件，从某种意义上说也是一种运气的表现。

最后再来说说意识和规则都不存在的"眩晕"。游戏中，主人公在新的土地上探索的时候，可以理解为"眩晕"的表现。罗杰·凯约瓦曾说滑雪和登山这种没有竞技要素的体育娱乐项目是属于"眩晕"类型的游戏。从这个角度看，游戏中移动时候的感觉，正是将滑雪和登山时的成就感和紧张感以另一种方式反映出来。另外游戏中前往异层空间时的场面，更是让人有乘坐过山车的感觉。这应该是一种真正的眩晕吧。

说完了《勇者斗恶龙》，其实几乎所有的电视游戏中都存在罗杰·凯约瓦所说的这4种游戏类型。我们平时在玩游戏的时候，不妨留意一下。



※编辑注■前文中提到过的主题公园"WonderEggs"，其实是东京屈指可数的休闲场所。自1992年2月29日首次营业以来，已经陆续推出了"WonderEggs2"和"WonderEggs3"系列的主题公园。乘坐JR山手线电车，在"涩谷"车站下车，步行10分钟左右。或者乘坐地铁东急田园都市线、新玉川线、大井町线在"二子玉川园"车站下车，步行2分钟左右即可到达。有机会去东京旅行的读者不妨前去体验一下。　　□文/龙马

游戏主机历史年鉴之五

到了上世纪80年代末期，游戏业界进入了追求新技术的时代。各类主机分别登场，不过除了SEGA的MD以外，没有出现更多引人注目的主机。

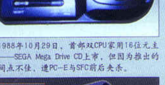


↑1988年10月29日，首部双CPU家用16位元主机——SEGA Mega Drive CD上市，但因为推出的时间点不佳，遭PC-E与SFC前后夹杀。



↑1989年4月21日，任天堂推出第一台可更换游戏卡的便携式游戏主机GAMEBOY，采用8-bit Z80 2.2MHz的处理器，重量仅为220克。







↑1989年，Atari公司推出便携式视频游戏系统Atari Lynx（山猫）。1990年10月6日，SEGA公司推出首款彩色掌上游戏机Game Gear。



↑1990年，SNK公司推出家庭视频游戏系统Neo-Geo（AES），它的内部与它的原型机（MVS）非常相似，统一将价格定为昂贵的699美元。

回收往日辉煌！百万殿堂

纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.17

我国的玩家对《高桥名人冒险岛》这款作品都非常熟悉，它以105万本的销量占据了1986年销量榜第11名的位置。另一部作品《银河战士》更是知名系列的开山之作，是1986年百万销量作品中的最后一名，总销量104万本。 □文/雪飞



大叔人老心不老 身手敏捷大冒险

本作的主人公并不是帅哥美女，而是一位头戴帽子的大叔，而他的原型人物就是现在HUDSON宣传部的部长高桥利幸，当年在《星际战士》（Star Soldier）大赛中能够每秒16连射而闻名日本的“高桥名人”（1959年5月23日生）。而这款游戏不但获得了巨大的成功，还是高桥利幸成为家喻户晓的真正名人。游戏中的大叔虽然年纪一大把，但却身手不凡不输于年轻人，一举一动还透着一种独特的气质，相当可爱。在冒险中这位大叔不但要使用武器攻击敌人，不断地服用各种水果补充体力，一不小心冒险失败时，大叔的表情更让人忍俊不禁。虽然受到FC的机能的限制，但厂商依然可以利用简单的图形制作出主人公的表情，可以充分表现出人物的特点，真是令人佩服。

前进道路危机四伏 补充体力至关重要



↑路上的水果一定要吃到。

在普通的冒险游戏中，在前进的道路上会出现各种各样的敌人，玩家要利用得到的武器将其消灭，还要注意屏幕上方的时间槽，在规定的时间内完成任务。而本作则利用场景中的水果取代了传统冒险游戏中的时间槽。由于本作的场景设定是荒岛，因此添饱肚子才是最重要的，所以在各个场景中会出现各种水果和奶瓶，玩家要利用它们来补充不断自动损耗的体力。当体力自动损失到零时，则会



↑使用飞斧攻击，距离近、威力低。

GAMEOVER，尤其是在那些荒山地形时，水果非常少而敌人却特别多，玩家更是要格外小心。

过关奖励独特 飞身上天成仙

上天是游戏中额外的奖励区域，里面的水果都有较高分数。而上天的方法则有两种，第一是从隐藏的蛋中取得钥匙，到前面的某个平台一步登天；第二种就是利用武器攻击，发现子弹在某些位置未落地就会消失，再前进则发现在某些空间内不能发射子弹，此时稍候片刻便会有彩云将名人送上天空。而隐藏蛋由于体积较小，比较不容易被发现，玩家必须仔细寻找。

道具物品用法各异 隐藏要素极其丰富

游戏中出现了各种各样的道具，有很多还都是隐藏在蛋中。而主人公的基本武器则只是一把斧头，攻击力低而且射程近，为了让玩家能够相对轻松地通关，厂商还设定了使主人公一定时间内无敌的道具。在游戏中只要是子弹打不透的地方，多半会隐藏着一些好道具。虽然使用滑板可以承受住敌人的一次攻击，但却相对难以控制，因此玩家还要多多锻炼才能熟练掌握。在游戏的后期，敌人蜂拥而至，游戏的难度非常大，玩家必须使用强力的武器配合炉火纯青的技术才能将其消灭。由于本作的难度相当高，因此这个游戏成为一款充满挑战的作品，在很短的时间内风靡日本，造就了一大批高桥名人冒险岛的忠实玩家。



←↑最初的武器斧头就藏在蛋中，难道斧子也是“蛋生”？

冲出地球走向银河

银河战士也是给我国玩家留下深刻印象的游戏，最近还在GBA主机上复刻了本款作品，副标题是“零点任务”。时隔多年的游戏还会被复刻，可见本作的优秀程度，可惜的是在1986年优秀作品层出不穷，本作的销量104万本只能占据1986年百万销量榜的最后一名。不过它却得到了玩家的好评，并由此引出了多个作品，成为新的系列。



↑银河战士系列的第一部作品。

爽快非凡的射击游戏

本作是一款动作射击游戏，各种敌人的攻击方式完全不同，玩家必须要仔细观察这些不同敌人的前进轨道和战斗方式，



↑敌人来自四面八方大意不得。

选择合理的对抗方法才能顺利过关。一进入游戏，主人公便在阵阵电闪雷鸣中帅气地出场，俨然一副拯救世界英雄的模样。在游戏中主人公的动作也非同凡响，不但跳跃的高度非常人能及，而且还可以滚动前进。滚动时的速度很快，还可以通过一些比较狭窄的地段。游戏时候，玩家一定要好好利用他的滚动特技，才能达到各个场景。

在每个场景中都会出现大量敌人，虽



↑图中的敌人比较棘手，行动路线怪异。

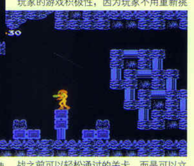


↑地图场景比较阴森，小心敌人突然出现。

然他们的攻击力并不强劲，主人公的体力也可以承受住多次攻击，但是这些不同方式混合在一起的敌人，对玩家来说则是一个强力的挑战。而且这些敌人的攻击也是来自四面八方，无论是天空还是地下，都有可能遭受到它们的袭击。因此玩家在通过这样的场景时，必须要保持警惕，发挥自己娴熟的射击技术和闪避技能才能顺利过关。

物品隐藏仔细寻找

本作中还有各种物品存在，但玩家必须仔细寻找才能发现。由于游戏的场景地图比较广阔，想在激烈的战斗中得到隐藏物品也不是一件容易事。因本作的难度比较大，而且玩家每次游戏只有一次机会，只要主人公体力为零就会立刻结束游戏，所以在游戏结束后，玩家可以选择存盘或者是继续游戏。这样大大节约了玩家的游戏时间。就算是GAMEOVER也不会打击玩家的游戏积极性，因为玩家不用重新挑



战之前可以轻松通过的关卡，而是可以立刻从失败的地方重新挑战。这样的设定不仅使高手可以放心地发挥自己的能力，使那些射击苦手的玩家也能在不断尝试中提高自己的射击水平……



↑要计算好敌人的前进轨迹将其消灭。

经典角色

本期之后，83年至85年的FC平台经典游戏角色就向读者们介绍完毕了。这3年的日本游戏界的大新闻，除了超级FC的发卖，就是85年9月超级名作《超级马里奥兄弟》的登场。其600多万的销量使电视游戏玩家的数量大大增加，也奠定了FC在当时游戏市场上的王者地位。从下期开始，本栏目将开始介绍86年FC上的经典角色。□文/龙马

托马斯 风靡全世界！正宗功夫达人！

Profile Data 原名：トーマス



原型取材自成龙主演的同名电影，为了救出被神秘组织绑架的恋人，孤身勇创神秘组织内部的热血功夫青年。游戏中的托马斯除了只身闯关外，职业等一切不明。

改编自1984年香港著名功夫巨星成龙主演的电影《快餐车》（日本译名SPARTAN X）。虽然任天堂将游戏的原名仍然定为《SPARTAN X》，不过该作在我国却有一个更为亲切的译名——《成龙踢馆》。影片中成龙饰演一个叫托马斯的青年，这个名字在游戏版中仍然得到沿用。玩家操纵着托马斯仿佛在体验成龙式的功夫电影，但是从游戏中托马斯的外型来看，却与影片中元彪饰演的大卫更为接近。

游戏的关卡中到处充满了中国特色，5层的建筑中每层都配置有个性张扬的BOSS。其实这种不停向上挑战每层BOSS的设定，其灵感是来自于李小龙的遗作《死亡游戏》。虽然李小龙和成龙无论是武功修行，或是在影坛上的地位，都不可能相提并论。但在外国人眼中，成龙无疑就是李小龙的延续。因此，这款《成龙踢馆》一经推出，就大受欢迎。

游戏中的托马斯虽然身手一流，但所有招数都是常人范围之内。也就是说，游戏中常见的气功波动拳、瞬间100连击等超必杀技，在游戏中都不存在，普通的拳打脚踢才是本作的独到之处。但是托马斯也有常人所不及的一面，就是面对无数敌人和无数陷阱，为了心爱的西露比亚（其恋人）毅然独闯龙潭的勇气。

不过，我们的主角托马斯其实是一个悲剧人物。这一点可能我国的玩家并不是十分了解。主人公历尽千辛



↑悲剧英雄托马斯为了恋人独闯虎穴

万苦击破了最终BOSS，见到了心爱的西露比亚。随着两人拥抱在一起的场面，游戏迎来了ENDING。然后出现了一行日语“その爱は永远には続かなかった。”不懂日语的玩家一定认为是“爱永远延续”的意思。其实正相反，是“爱无法永远延续”之意。这种莫名其妙的设定，打破了英雄一定会得到幸福的常规，使当时的日本玩家受到了相当的冲击。后来在续作《成龙踢馆2》



中，叫作乔尼·托马斯的男性主人公同样以悲剧收场。

代表游戏■《成龙踢馆》（1985年/FC）。

碧奇公主 马里奥的最爱！弱不禁风的公主！

Profile Data 原名：ピーチ姫



蘑菇王国的公主，悲剧人物的代表，被坏人绑架的次数可谓游戏界之最。不过现在的碧奇公主已经成长为与马里奥和库巴有同等力量的角色，正在展开新的冒险。



有了在《超级马里奥兄弟》中的初次登场，碧奇公主成为了“马里奥”系列中不可缺少的主要角色。同时，每次必遭恶人绑架，马里奥则必会前来营救的设定，在全世界玩家心中也已经根深蒂固。原本碧奇公主是一个柔弱的淑女，所以成了恶人绑架的对象。但是随着时间的流逝，公主也逐渐成长为一个独当一面的女强人，而且已经开始在游戏中展示自己的成长成果。终于在《超级马里奥USA》中，作为可操纵的参战角色登场，并且首次披露了碧奇公主的飞行能力。后来，公主又进入《超级马里奥RPG》中展开冒险。到了《任天堂全明星大乱斗DX》的出现，曾经弱不禁风的碧奇公主俨然成了一个动作明星。



在去年的《超级碧奇公主》中，竟然一反“马里奥”系列中的常规设定，玩家要操纵碧奇公主去营救



↑马里奥系列中都是HAPPY ENDING

被绑架的马里奥。此时的碧奇公主已经将自己的演艺生涯拓展到了卡通界，在动画电影《超级马里奥兄弟 碧奇公主救出大作战！》中回归了刚出道时的淑女本色。

说到碧奇公主的形象，一头长长的金发，头戴王冠，身穿高贵的粉色裙子，这些基本特征都是玩家们耳熟能详的。不过由于她在游戏界中的广泛参与，网球、高尔夫等游戏中的碧奇公主还有过超短裙的身姿。说到公主的身材，从外型来看比马里奥要高一些，但是游戏中曾有过马里奥穿碧奇公主衣服的情节，但是却没有感觉衣服很大。

美貌和人品并重，再加上身手不凡，碧奇公主作为游戏界女性主人公的代表，相信谁也不会反对。唯一至今令笔者感到奇怪的是，碧奇公主明明是蘑菇王国的公主，而且王国居民都是蘑菇，为什么她却是普通人类呢？估计连宫本茂也解释不清吧。

代表游戏■《超级马里奥兄弟》（1985年/FC）、《超级马里奥RPG》（1996年/SFC）、《超级碧奇公主》（2005年/NDS）等。

库巴 天真而充满孩子气！庶民派恐怖大魔王！

Profile Data 原名：クッパ



身型是一只巨大的乌龟，库巴军团的大魔王，得意技是张口喷火。由7只组成的库巴一族中的一员，包括不怎么露面的弟弟库巴·阿欧和库巴的儿子库巴Jr.。



说到马里奥的宿敌，以前是憨态可居的大金刚，到了后来就成了庶民派大魔王库巴。在《超级马里奥兄弟》，两人明确了仇敌的关系。原因是库巴将马里奥的甜心碧奇公主绑架了，而且还率领众多部下，大闹蘑菇王国。在马里奥和蘑菇王国居民的心里，库巴成了名副其实的恐怖大魔王。

库巴虽然成了马里奥的宿敌，但是由于实力相差太悬殊，每次都是以失败而告终。不过到了《超级马里奥兄弟3》中，库巴也终于迎来了自己人生的转机。在游戏中的最后一关见到马里奥时，库巴可以通过跳跃用脚去踩马里奥，但是由于每次都用力过大，如果踩不到落到地上，就会将地面踩碎。如果最终将三层地面都踩碎了，就面临自灭的危险。

说到库巴的原名クッパ，在日语中有韩国泡饭的意思。其实任天堂当时设计库巴时，就是在韩国烧烤店里点泡饭时来的灵感。这也是库巴虽然做恶多端，但在日本却被称为庶民派大魔王的原因。所以说到“马里奥”系列的马里奥家族成员时，库巴竟也算是其中一员。

“超级马里奥”系列中的故事主线，其实是库巴施魔法将蘑菇一族变身成水管，而碧奇公主具有破解这种魔法的能力，所以会遭到库巴的绑架。不过到了后来，这种设定却被修改了。因为已经有了更重要的绑架理由。相信读者们早已看出来了，库巴一次次绑架碧奇公主的真正原因是，已经被碧奇公主迷住了。证据就在GC版的《超级阳光马里奥》中，库巴绑架的理由已经明确是要给自己的孩子库巴Jr.找个妈妈。其实，作为玩家的我们都很清楚库巴一开始的真正目的，只不过开始时，库巴还找些借口罢了。



↑其实库巴也是游戏界中的悲剧角色

代表游戏■《超级马里奥兄弟》（1985年/FC）、《超级马里奥RPG》（1996年/SFC）、《马里奥STORY》（2000年/N64）等。

KOFXI角色技巧性能详细解析最终回



牙刀



如果说KULA为技巧性能、连携与牵制能力的王道角色，那么牙刀则是将基础攻击性能发挥到极致的另一个巅峰。角色本身全部基础攻击都十分强横，几乎到了无理的程度。以角色跳跃D来说，这个技巧的跳跃打击能力以及对下压制能力极为强横，又特别因为本作小跳落地时间极为迅速，所以如果牙刀在地面下段骚扰的同时瞬间发动跳跃D攻击，不是先读输入有无敌属性的对空技是很难将其击落的。所以以牙刀以2B、2D以及跳跃D、站立C这样的超性能基础技组成的攻防体系极为强横。其中2D更是KOF历史上最为恐怖的下段骚扰技巧，攻击范围极远，判定极为强横，更不可思议的是2D的发生速度很快，硬直时间也同样很短。对手就算先读出牙刀将要使用2D，提前跳跃打击都很有可能被牙刀2D发动后的最速抵消236236B对空超杀命中……有了这样的基础攻击性能，配合角色本身并不逊色于其他角色的必杀技性能，全角色最强性能实力非其莫属。特别是在攻防过程中熟练掌握214B或D之后的牵制打击，牙刀将享受牵制先手的特权。

技能表

技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	地面连携主力衔接技，直接发动为中段
特殊技	6B	斜对空判定截击技
必杀技	236A或C	主力地面连携用技
必杀技	236A或C后66A或C	后续技
必杀技	214B或D	主力中远距离牵制起手技
必杀技	214B或D后A	远距离地面牵制技
必杀技	214B或D后B	挑空技巧，高级换人版边连携专用
必杀技	214B或D后C	后续技，主力中段对下小跳压制技
必杀技	214B或D后D	后续技，下段骚扰技
必杀技	214A或C	起始技
必杀技	214A或C后A	后续技，快速移动技，空中可发动攻击
必杀技	214A或C后B	后续技，空中防御效果
必杀技	214A或C后C	后续技，空中接触投，对手不可防御，抵消奇袭使用
必杀技	214A或C后D	后续技，迷惑技，残象前行，本体位置不动
超必杀	236236A或C	主力地面连携用抵消超杀
超必杀	236236B或D	主力对空及万用追打
队长超杀	623E623E623E	强力地面连携抵消用队超

经典连续技介绍

2B-2B-236236A(非抵消连携，为最速目押输入)
小跳D-站立C-236A-SC236236A(实际输入抵消为236A即可)
站立D-214B-214B-236236A
版边站立D-214B-214B-D-236236B

PS2	本刊译名：格斗之王XI			CERO B
	SNKPLAYMORE	6800日元	2006年6月22日	
格斗对战	DVDROM	日版	1-2人	225KB

如月影二



不要不相信，这个在龙虎之拳中出现的反派角色在KOFXI中的实力位置几乎仅次于KULA与牙刀，甚至在实战中所体现出的良好操作感与破防能力高于前两位角色，如月影二无论在基础攻击性能或是必杀技属性上都罕有角色可及。基础攻击方面，角色的远距离C与远距离D的牵制效果奇好，特别是远距离C不但远距离固化效果良好并且能够实现必杀技抵消，一旦命中对手可以轻松实现单段必杀技抵消确认，甚至可以实现单段超必杀抵消确认，跳跃D以及跳跃C的断空能力以及对下判定都比较出色。而由于角色跳跃B的强力对下判定能力，所以本角色在跳跃B经常可以实现后续地面连携，也正是由于跳跃B对下压制性能的突出，所以角色小跳入直接背投这样的战术经常可以命中对手。在地面连携衔接方面，近距离D由于是双段属性，所以无论是跳跃轻攻击或是跳跃重攻击命中对手后都可以轻松实现地面连携，通常近距离D衔接得手后直接抵消214A后SC23663214B威力十分可观。

除了基础地面连携威力惊人之外，如月影二的下段连携能力也同样出色。角色下段连携主要集中在2B-2B-214A-SC23663214B以及2A-2D-214A-SC23663214B这样的高回报连段上，特别是2B的打击位置很低，发动又很迅速所以破防效果明显。防空方面角色本身的2C几乎形成完璧对空，而中远距离提前输入2D也拥有一定的对空效果。中远距离见对手跳跃后直接发动23663214A这样的超杀空中道具截击不但命中率很高而且回报很大。角色唯一的小缺点便是高威力连携全部耗费MAX点数，基础连携威力有限。

技能表

技能类	发动指令	备注
必杀技	236A或C	中距离截击以及地面连携用技巧
必杀技	214A或C	主力地面连携用技巧
必杀技	623A或C	地面连携用技
必杀技	63214B或D	远距离可以实现快速前行，连携使用可直接制倒
必杀技	623B或D	安定性很高的对下多段压制
必杀技	236B或D	快速移行技
超必杀技	2363214A或C	高威力高对空性能空中道具
超必杀技	2363214B或D	主力地面连携抵消用乱舞
队长超杀	6321463214E	高威力指令投队超

经典连续技介绍

2B-2B-214A-SC2363214B
跳跃D-站立D-214A-SC2363214B
421D击中地面敌人-C-SC2363214B
421D击中空中敌人-2363214B



↑角色2B起手连携很容易形成SC连段。

堕龙



在KOF2003中绝对的王者，当年的实力已经强大到无以附加的地步，本作中很自然的遭受到很大程度的削弱。虽然角色本身的技巧性能并没有KOF2003中那般的无理，但基础攻击性能以及打择能力的强大让其仍然处于王道角色阵营。这个角色的必杀技固化能力几乎全部集中236A-6B-214C之后的强力LOOP打击上，这个技巧无论是地面强力打击命中后或是2B-2A下段骚扰，3D下段骚扰后都可以直接进行抵消输入，一旦命中对手后打击完毕敌人将处于僵直不利状态，而我方仍然能够先手输入打击。如果继续进行2B-2A打击或先手C打击等命中对手则再次带入236A-6B-214C。这个LOOP打击如果手势保证完备则能够在对局的多数时间内固化对手，而在236A-6B-214C命中对手后如果不惜MAX则可以直接SC6321463214A，攻击威力恐怖。在近距离LOOP打击命中对手后，先手236A-6B之后可抵消必杀技的性质抵消236B进行位置移行后再进行择打，对手也将防不胜防。在这个LOOP过程中一旦命中对手几次，敌方角色便只有快速赴死了。在基础攻击方面堕龙的牵制打击距离都十分理想，类似立B、立C、2D的攻击范围十分大，牵制效果非常优秀。堕龙所有的跳跃攻击都具有对下压制能力突出的特点。但断空性能则很是一般，所以在面对空中压制的敌人时应当熟练使用移行技摆脱不利，或是利用超杀的破空性能或2C先读打击能力进行防御。总体上堕龙为攻强守弱的角色，发挥择打的优势将对手玩弄于鼓掌之间吧。

技能表

技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	接触型特殊技
特殊技	3D	下段主力起手技
特殊技	3D后E	后续打击技
必杀技	236A或C(可X3)	主力地面连携用技
必杀技	236A后6B	主力后续打击技，此段可抵消
必杀技	236A后6B后214C	后续打击收尾，命中对手后，对手角色僵直较大，可SC超杀
必杀技	623B或D	中，远距离骚扰技巧
必杀技	236B或D	快速移行技
必杀技	空中214B或D	对下压制技
必杀技	632146A或C	破防指令投
超必杀技	236236B或D	多段中距离道具杀伤
超必杀技	6321463214A或C	主力防御及地面连携抵消超杀
超必杀技	2141236A或C	高威力空中道具
队长超杀	A，C，B，D	进入特殊多段打击状态

经典连续技介绍

632146A或C命中-236A-6B-214C-SC6321463214A
2B-2A-236A-6B-214C-SC6321463214A



↑B的牵制性能奇好，应恰赖使用。




狮鹫假面

绝对力量型摔投角色，基础攻击范围及威力强大，但打择能力不强，应发挥其牵制的优势。在普通指令投连携方面，由于只能抵消连接轻指令投而让轻起手连段威力降低

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	3C	地面连携主力衔接技
特殊技	3D	地面连携抵消及远距离截击技
必杀技	214B或D(空中可)	段空或对下压制突袭中段技
必杀技	623A或C	跳跃后不可防御的接触投
必杀技	421A或C	前冲攻击，中远距离奇袭技
必杀技	近敌63214A或C	主力指令投，重指令投轻攻击抵消连携不可
必杀技	近敌41236B	扔向版边指令投，命中后可追打
必杀技	空中近敌236A	空中指令投
超必杀	236236B或D	主力地面连携抵消用超杀
超必杀	6321463214A或C	主力大威力指令投，轻攻击抵消可
队长超杀	6321463214E	超威力指令投

经典连续技介绍
跳C-立C-236236B-DC6321463214E
跳C-立B-6321463214A或C



B.Jenet

技巧型角色，角色实力超群，除了整体威力较弱之外，判定与固化能力都为上乘。角色空中道具的固化牵制能力极强，在压制起身本体择打方面具有先手优势。

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	近身A命中后AA	近距离连锁打击能力，可抵消必杀
特殊技	远身C命中后C	近距离连锁打击能力，可抵消必杀
特殊技	3D	对空效果突出，发动速度极快的特殊技
必杀技	236A或C	主力牵制及先手压制空中道具
必杀技	214A或C	地面连携抵消及固化技
必杀技	214B或D	地面抵消对下压制，固化技
必杀技	236B或D	地面连携主力抵消技
必杀技	空中2B或D连发	空对地压制技
超必杀技	236236A或C	地面主力抵消或突袭超杀
超必杀技	236236B或D	对空及地面连携抵消超杀
队长超杀	214214E	当身效果超高威力反击

经典连续技介绍
2B-2B-236B
版边C-236D-低空2B连接-236236B



藤堂香澄

基础攻击能力稳定，牵制判定良好。由于当身技的丰富令角色的防御反击能力极为突出。在连携攻击方面角色也同样拥有丰富的多段连携带，只是在下段起手方面有所欠缺。

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	中段及地面连携衔接技
必杀技	236A或C	主力牵制道具
必杀技	214A或CX4	主力地面抵消多段打击
必杀技	214A或CX3后214B或D	技巧抵消技，可迷惑对手
必杀技	214B或D	指令投
必杀技	近距离632146A或C	主力近距离破防技
必杀技	41236B	上段当身技
必杀技	41236D	中段当身技
必杀技	41236E	下段当身技
超必杀技	236236A或C	高威力空中道具，中距离防空效果明显
超必杀技	近距离632146214A或C	高威力指令投
队长超杀	2363214E	超高威力当身技

经典连续技介绍
跳D-立C-6A-214AX4
跳D-立C-6A-632146A-DASH后214B



MALIN

空中飞行打击能力的强者，但由于空中飞行道具弱化与两次AC飞行后落地僵直加大而实力大幅度降低。角色并不因为轻盈而攻击威力欠缺，直线打击连携威力比较突出。

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6B	中段特殊技，普通技抵消后拥有必杀技抵消能力
必杀技	236A或C	主力地面连携用技巧，可SC
必杀技	空中任意方向+AC，可两次发动	主力空中牵制打击技
必杀技	623A或C	主力对空技
必杀技	236B或D	主力高威力地面连携抵消技
必杀技	214A或C	可停滞空中的牵制道具
超必杀技	空中236236A或C	空对地高威力压制打击
超必杀技	236236B或D	对空及特定连携抵消用超杀
队长超杀	236236E	威力恐怖的中段一击……

经典连续技介绍
跳D-立D-6B-236B
2B-2A-236A-SC236236B



红丸

基础牵制攻击仍然强大，中近距离持续牵制能力的强者。在使用风格仍然保持传统特色的电光之美兽。角色的2D，立C发生速度很快，牵制能力突出，下段轻连携操作简便。

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	空中2B或D	经典空对地压制技
特殊技	6B	主力地面连携衔接技
必杀技	236A或C	主力中近距离抵消牵制技
必杀技	236B或D	主力地面轻破防连携使用技
必杀技	236B或D后236B或D	后续技
必杀技	214B或D	地面固化及连携用抵消技
必杀技	214A或C	地面主力连携抵消技
超必杀技	236236A或C	高威力抵消道具，对空效果突出
超必杀技	214214B或D	地面连携高威力抵消技
队长超杀	236236E	换人追打效果突出

经典连续技介绍
跳D-立D-6B-214A
2B-2B-236B-SC236236A



ELISABETH BRANCTORCHE

基础攻击相性强大，判定强横。但普通高威力连携都需要代入超杀，高级连携都需要DC，耗费巨大。角色的基础攻击覆盖范围相对比较出色，牵制能力从而有所保证。

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	地面快速抵消技
特殊技	6B	主力地面连携衔接技
必杀技	623A或C	地面普通连携首尾技，中距离突袭对空效果
必杀技	236A或C	地面轻攻击连携抵消技
必杀技	214B或D	当身技
超必杀技	2363214A或C	万能追打技
超必杀技	6321463214A或C	高威力指令投，地面连携指定
队长超杀	236236E	地面高威力连携DC用技

经典连续技介绍
2B-2A-6B-623A
236C-等一下236A-等一下2363214A-DC236236E

RAMON

打击与背投并重的角色，空中E断空能力奇强，近身打投择虽然没有CLARK霸道，但压迫能力仍很强气。虽然连携MAX耗费巨大，但命中对手后同样具有明显的逆转作用。

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	3B	地面连携抵消技及下段骚扰
特殊技	6A	直接发动为中段打击，或地面连携衔接使用
特殊技	版边9方向输入	三角跳跃
必杀技	623B-623B-22A	近距离主力连携三段打击
必杀技	214A	突袭打击以及连携使用
必杀技	近敌41236A或C	主力指令投
必杀技	近敌41236E	指令投，可后续追打
必杀技	41236B或D	接触投
必杀技	41236B或D后E	取消技
必杀技	214B或D	特殊攀墙技起手
必杀技	214B或D后E	取消技
必杀技	214B或D后攀墙瞬间236B或D	后续技
必杀技	214B或D后攀墙瞬间236A或C	后续技
必杀技	214B或D后攀墙瞬间214A或C	后续技
超必杀技	6321463214A或C	高威力指令投
超必杀技	2141236B或D	主力地面抵消乱舞超杀
超必杀技	214B或D后攀墙瞬间2141236E	可防御突袭
超必杀技	6321463214E	指令投队超(命中后还可进行214E，236E，41236E三种变化输入，推荐不输入安定威力)

经典连续技介绍
跳D-立C-3B-6321463214A
跳D-立C-623B-623B-22A-SC2141236B

※注：这个角色移动技与壁技非常之多。在壁技方面，虽然使用机会不多，但奇袭效果明显，关键时刻也能起到快速摆脱不利位置的作用。移动技E键取消的快速回跑也应熟练掌握，能够起到快速后撤的作用。



BLUE MARY

具有摔投，当身与牵制能力的传统角色，攻防比较平衡，操作感也比较舒服但缺乏下段起手的高威力连携。直线牵制与压制能力仍旧比较突出，MAX连携代入比较轻松。

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	中段特殊技
特殊技	6B	主力地面连携衔接技，末端可抵消
必杀技	236A或C	抵消压制技
必杀技	236A或C后236A或C	后续技
必杀技	4蓄力6B或D	高性能下段骚扰技与地面连携抵消技
必杀技	4蓄力6B或D后236B或D	后续技
必杀技	623B或D	对空与裸杀用技
必杀技	623B或D后623B或D	后续技
必杀技	63214B	上段当身技
必杀技	63214D	中段当身技
必杀技	214A或C	闪避技
必杀技	214A或C后41236A或C	后续指令投
超必杀技	2363214A或C	主力突进乱舞
超必杀技	236236B或D	强判定打击及对空效果
超必杀技	6321463214E	高威力指令投

经典连续技介绍
跳D-近C-6B-4蓄力6B-236B或D
跳D-近C-6B-2363214A

※注：与传统的角色操作特点不同的是，角色重攻击抵消6A而形成多段连携的历史已经过去，如今6A所能起到的作用也只有中段骚扰而已。但由于6B可以形成基础攻击抵消的性能而完全取代了6A，近距C-6B连携性能安定，输入简便。但如果最终抵消4蓄力6B，则需要在6B输入瞬间最速形成4方向蓄力，作为本角色唯一有难度的连携，需要在节奏上熟悉。



VANESSA

非常强大的女拳击手，移动技配合跳跃攻击以及跳跃E的压制能力能够在近战压制中轻易获得主动。角色的连携操作多需要最速抵消，难度较高需要长时间练习。

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	主力地面连携衔接技
特殊技	3B	下段突袭技
必杀技	41236A或C连打	地面多段打击，连打威力略增
必杀技	214A	移行打击起手技
必杀技	214A后6A	后续技，强对空判定
必杀技	214A后4A	后续技，强打击判定
必杀技	214A后6B	后续技
必杀技	214A后4B	后续技
必杀技	236B或D	移行技
必杀技	236B或D中6A或C	后续技
必杀技	214B或D	移行技
必杀技	214B或D中6A或C	后续技
必杀技	214B或D，236B或D中4A或C	后续技
必杀技	4蓄力6A或C	强突进浮空判定打击
必杀技	623A或C	主力地面连携抵消技
超必杀技	236236A或C	强判定打击，近距离抵消技
超必杀技	2141236A或C	高威力突进乱舞
超必杀技	236236E	进入BC状态
超必杀技	236236CE	DC专用技

经典连续技介绍
2B-2A-6A-623A
2B-2A-6A-214A-C-236236A

※注：高级连携方面，抵消6A一段使最速抵消214A的难度非常高，必须要求最速输入，同样214A后的C攻击如不是最速输入同样会令对手防御住。

揭晓本土游戏影响力排行

感动你人生的50大游戏经典

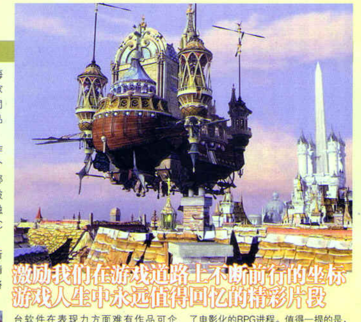
一生中值得我们感动的事情有多少？你我他都难说得清晰。但作为一个TVGAME的爱好者，历数出一生之中值得我们感动的游戏却是格外明确。对于这些名作（包含系列）而言，也许我们已经说得太多太多，但本次笔者要综析的却不是其中的制作亮点，而是探索这些伟大的作品所让我们感动的魅力源头……

1位 最终幻想系列

433point

机种：—— 厂商：SQUARE ENIX
类型：RPG 价格：—— 发售日：——

从票选结果来看，最终幻想系列毫无争议的成为了"感动排行榜"的状元位置。这个伟大的系列无论在商业运作或是艺术价值上都攀登到了TVGAME的颠峰，甚至已经跨越了游戏行业本身而成为了一种文化。与其他RPG系列作品不同的是，"最终幻想"系列的发展进程就是一个不断挑战硬件与软件最大融合度的奋斗史。在保留系列固有要素的前提下，每一部作品都力求在软件各个方面达到最新的表现力。从系列发展历程上来分析，这个系列陪伴追随者从87年至今已经度过了整整19个年头。而每一部作品几乎都如其名称一般，让玩家在不同的硬件发展年代都感受到了如同真实世界中存在的幻想情结。系列作品中票选突出的为FF3、FF6、FF7、FF8、FF10，细心的玩家可以发现，这四部作品分别跨越了FC，SFC，PS，PS2四个TVGAME硬件时代。换言之，无论在哪个硬件时代，"最终幻想"系列都打破了硬件表现的极限，每一次等待与接触都令人期盼与感动。FF3甚至被称为FC硬件平台的最强画面表现作品，4M+64K的容量便说明了系列作品不断攀新，勇于挑战软件制作巅峰的革命精神。FF6作为SFC晚期作品则最终将SFC平台的全部底力挖掘至尽，同平台软件在表现力方面难有作品可企及。FF7虽然历经坎坷，但却是RPG进入3D时代的第一款革命性作品，在技术上虽为创新，却在整体结构与剧情叙述上如此成熟，怎能不让玩家感动……FF8也许是票选前列系列作品中受争议最大的作品，可作为在PS平台的一款RPG作品，游戏所表现出的爱情主题与CG串联的动人故事令人毕生难忘。回想FF10，在PS2时代真正让玩家感受到了电影化的RPG进程。值得一提的是，虽然系列每一作都在各方面实现了进化。但作品本身的招牌要素与幻想主题却没有大的变化。只要陆行鸟，飞空艇这些招牌要素存在，每一款续作便都能让玩家延续追随系列的感动。伴随着这一次又一次感动，我们可以静静期待着FF13的到来。在PS3平台上登场的它，必然会延续神话，再一次凝造出"跟随时代之幻想"。



激励我们在游戏道路上不断前行的坐标
游戏人生中永远值得回忆的精彩片段

↑系列作品中，总是会出现如上图一般令人感动的片段，或是爱情或是友情，都真挚且震撼心灵。

2位 俄罗斯方块系列

372point

机种：—— 厂商：BPS 类型：益智
价格：—— 发售日：——

细想之下，"俄罗斯方块"给国内玩家所造成的影响之巨大，确是其他作品难能企及的。与其他系列作品不同，"俄罗斯方块"系列几乎在各个主流平台都曾经登场。规则极为简单，但变化却万般丰富的这个作品系列同样跨越了"GAME"范畴，甚至可以上升成为人类智慧的产业结晶。真正了解"俄罗斯方块"的玩家一定了解，这个游戏的上手有多么的简单，但真正的精妙操作对于反应，协调性以及逻辑思维的锻炼到达了怎样的地步。当年的方块机时代让多少玩家投身其中……而真正家用平台"俄罗斯方快"作品的对抗性，是任何玩家难以拒绝的魅力。至今为止，玩家与玩家的俄罗斯方快大战仍然在NDS平台上继续着。

3位 魂斗罗

351point

机种：FC 厂商：KONAMI 类型：ACT
价格：7140日元 发售日：1988.2.9

每个玩家心中都有不同的FC情结，这等同于我们心中长存的感伤怀旧。而对于国内玩家来说，魂斗罗这个作品则在当时全力突出了"动作电子游戏"的全部魅力。自由的控制性，空间挑战难度高，多种武器与命中敌人的爽快感，甚至还能体会到与朋友配合作战的珍贵友谊！初次接触这样的作品，让多少玩家（也包括笔者自己）自此情迷TVGAME。更可贵的是，游戏在传达的最纯粹的游戏感之外并没有降低自身的攻坚难度，能够完美通版在当时几乎成为动作高手的一大标志。相信众多玩家都会永远铭记第一次将本作攻克时的激动心情。我们应当感谢KONAMI创作出这样优秀的娱乐性作品，这种感动是永恒的。



4位 STREET FIGHTER 2

274point

机种：ARC 厂商：CAPCOM 类型：FGT
价格：— 发售日：1991年运营

本作也就是所谓的"8人街霸"了。也许"SF2"推出之前就已经出现了FTG对战游戏的雏形，但SF2的诞生才宣告了真正的控制系格斗作品的诞生。这款革命性的作品居然已经将角色性能分化，段位防御、打击技能抵消、对空技、空中道具、突进技、连打技、指令投等要素完善！以至于后续2D格斗作品完全以这个雏形进行发展。不管怎么说，SF2真正实现了让玩家使用自己喜爱的角色，依靠过人的技巧战胜同为玩家的对手这个目标。每一个曾经战胜过对手的玩家都会永远铭记那时的自豪与兴奋。正是这种感动才造就了之后如此之多的格斗游戏爱好者，虽然格斗游戏的风光不在，但SF2的开山功绩将永远伴随着格斗迷成长。



5位 三国志2.霸王的大陆

271point

机种：FC 厂商：NAMCO 类型：SLG
价格：7140日元 发售日：1992.6.10

让国内玩家真正感受到历史战略SLG乐趣的游戏果然是NAMCO名作“三国志2.霸王的大陆”。值得一提的是，本作的画面不要说拿到现在，就算在当时也绝对不算上乘。但作品的游戏性拿到今天来评价也为上乘。游戏中出现三国武、智将齐全，内政分划细致，战争要素的丰富更是作品的最大亮点，包括奇门遁甲型在内的各式计谋居然达到16个之多，加上各式阵形，战术与武将单挑，整个作品最大程度的突出了玩家对于战况全局的运筹帷幄。本作在细节方面也特意制作了众多隐藏要素，突出了对高级玩家的照顾。在当时，拥有这款作品的玩家每天回家进行一番内政调整与调兵遣将是多么惬意的事情，而最终经过长时间的努力终于将知名武将招揽麾下，最终一统全国时，那种感动非笔墨可形容。当时，这款容量高达2M的战略经典对于本国战略玩家的影响极为深远，众多本作的狂热爱好者自这款作品之后开始关注历史slg类型作品，具有里程碑的意义。



↑当年如此简陋的LOGO画面下，隐藏着一个叱咤风云的三国乱世。

6位 吞食天地2 赤壁之战

249point

机种：ARC 厂商：CAPCOM 类型：ACT
价格：—— 发售日：1992年运营

横板街机动作游戏的辉煌在国内体现的比较明显，而这其中又以CAPCOM系列的普及为重点。在众多经典名作中，“吞食天地2-赤壁之战”对于本国玩家的影响最为深远，这款作品同样最大程度的突出了CAPCOM动作天尊的资质，游戏将最纯粹的点键打击上升为一种快乐，这本身就是一种难得的造诣。与本社其他同类作品不同的是，游戏将三国志这个脍炙人口的题材引进，自然在本国大红大紫。游戏本身对于位置技巧与配合的要求较高，在当时就已经在横版动作游戏中灌输了掩护与主攻的思想。并且游戏的亚洲版可以实现三人的配合，在当时的横版动作游戏中，这种高人数的配合是非常难得的体验。三人分工明确最终一同通版甚至成为了友情的见证。当年在街头店铺经常见得几名高手共同奋斗，只一币便换得佩服目光的情形。而就算水平有限，大多数玩家也愿意操作自己自小便敬慕的关羽、张飞、赵云等人摧城拔寨，体验一夫当关，万夫莫开的快感！至今为止，众多玩家还经常在EMU的支持下重温经典，便是这珍贵的感动使然。


↑记得当年进入街机店铺后，见到这样的画面后就会奋不顾身……

7位 .DQ系列

216point

机种：—— 厂商：SQUARE ENIX
类型：RPG 价格：—— 发售日：——

日本国民RPG系列，与“最终幻想”的冠军位置相比，DQ系列虽跻身10强之列，但却远没有那么风光。原因也很简单，如此经典的系列只是由于对日文程度要求很高，而在本国的关注度稍有下调而已。本次票选中，DQ3、DQ5、DQ6、DQ7、DQ8都获得了较高的票数。而无论哪作DQ登场，细心品味后则如同阅览过一部文学巨著一般令人久久回味。系列本身虽没有强求硬件的最高表现力，但作作都在剧本、谜题设定、战斗要素设计、音乐编曲等诸多细节上下足工夫、让玩家刚接触时犹如见一叶之绿，越到剧情最后越是感触其枝繁叶茂。每一个DQ爱好者都无法忘怀甘愿练级的快乐，绞尽脑汁最终解开谜题的成就感以及剧情结束，对剧本中那真挚的友谊，爱情以及突破万难击败恶势力的感动。笔者并没有叙说DQ各作对于各个时期硬件平台的变化，更说明了系列作品本身软件内容的决定性，这才是DQ玩家感动的源头。

8位 兰古利萨2

189point

机种：MD 厂商：NCS 类型：SRPG
价格：7140日元 发售日：1994.8.26

“兰古利萨2”代表了一个时代，那是所有SRPG玩家对于MD平台致敬的时代。由于硬件普及的原因，本国玩家大多没有在16位时代跟上SFC的步伐，却在MD这个SEGA的16位机上圆了自己追求GAME声光进化的梦想。而“兰古利萨2”正是这个平台上罕有的精品SRPG，由于MD平台动作与格斗游戏众多，所以这个难得的SRPG精品便更加显得珍贵。以当时的眼光来衡量这款作品，它有着漆原智志描绘的亮丽人设，有着自由度极高的无序兵种调遣，有着当时其他SRPG所没有的兵将辉映系统，有着感人悲壮的架空故事与个性鲜明的角色。虽然在画面表现上“兰古利萨2”并不算是一款一流的16位平台SRPG作品，但曾经接触过本作的玩家不会忘记艾尔文的坚毅，不会忘记青龙骑士团长利昂的愚忠与耿直。当时有多少玩家为了最终推翻帝国实现革命军的胜利而挑灯夜战，无论在战略操作性上或是剧情上，这款SRPG都值得我们永远怀念。



↑游戏中特别注意对角色个性的塑造，这对于SRPG游戏来说甚为难得。

9位 口袋妖怪红或绿

175point

机种：GB 厂商：任天堂 类型：RPG
价格：4800日元 发售日：1996

我们不说这个系列之后创造的销量与文化辉煌，只说这个系列给予我们了多少快乐。在当时，我们这些不大的孩子拿着砖头一般的GAMEBOY，在紧张的学习生活之余，专心培养自己喜爱的POKMON。虽然是黑白的画面，但其中每一次技巧的更换，每一个全新地域的探索与POKMON的捕捉，每一次心爱POKMON的进化成长都如此令人感动。这款RPG将可爱的怪物造型，怪物培养与初期的RPG等级要素与技巧要素进行了完美的融合。当时的我们几乎是全身心投入到这个虚拟的口袋妖怪世界中，就算是拿起对战线进行怪物PK也同样充满了欢声笑语。笔者必须承认，GAMEBOY平台是一个偏向低龄化的游戏载体。而本作正是见证了我们那个年代的成长历程。如今连NDS版的口袋妖怪都要诞生之时，我们仍然怀念着当时那个曾经黑白显示的口袋妖怪时代。曾经流逝的岁月不会再回来，这种感动相信也难在NDS上还原。



10位 机战系列

169point

机种：—— 厂商：BANPRESTO
类型：SRPG 价格：—— 发售日：——

不能不说这是个奇怪的SRPG系列……正是由于对各式日式机械人文化的热爱，很多玩家才投身机战系列。可令笔者没有想到的是，本次票选最高的机战系列作品为GB平台的第二次机器人大战G与机器人大战F与F完结篇。紧跟其后的便是第四次机器人大战与第三次机器人大战。与现在系列作品追求高素质机体作战表现特写，弱化游戏战略要素的游戏风格所不同的是，上述这几款机战作品是有着相当的战略要素的。没有一个真正的机战迷会忘记在土星或PS平台进行机战F与F完结篇所花费时间的长度，更不会有玩家忘记手拿GB进行机体培养的快乐。这些感动也许现在都被过于抢眼的作战表现与全新的作战机体所淡化，但从票选结果上可以看出机战玩家还是怀念那个机体培养难度很高，战略要素丰富的制作风格。不管怎么说，这个系列的作战画面表现与人气机体刻画是其区别其他SRPG作品的最大特征，众多玩家也只是希望在保留现有作战画面素质的基础上，还原当年的战略风采。


↑如此大魄力的作战画面，的确令人感动。

11位 超级马里奥兄弟

167point

机种：FC 厂商：NINTENDO
类型：—— 发售日：1985.9.13

马里奥的入选绝对在情理之中，作为任天堂当家花旦，当年多少玩家就是被这位憨态可掬的大胡子水管工领进了神奇的游戏世界。老实说，我们本来以为它进前十是绝对没有任何问题的，不过或许是因为老玩家和老读者们参与这次投票的不多，所以这样一款经典的作品竟然排在了前十之外，实在是让人感到遗憾。



12位 格斗之王97

153point

机种：ARC 厂商：SNK
类型：—— 发售日：1997.7.28

毫无疑问，KOF系列在我国有着（或者说曾经有着）无数忠实的支持者，这个诞生在94年的作品凭借个性十足的角色、华丽强悍的连续技系统吸引了不计其数的格斗游戏爱好者前赴后继。而真正在我国将KOF的热潮带上极至的作品正是这部97，恐怕用任何词藻也无法表达出其在我国KOF迷心中神圣的地位，总之谈格斗必谈KOF、谈KOF必谈97，相信这是没有任何疑义的。本作除了最受欢迎的街机版之外，还在众多家用机平台上都发售了移植作品，包括Neogeo ROM卡带版/CD版、SS版、PS版等等，足见其有多经典。

13位 恶魔城月下夜想曲

167point

机种：PS 厂商：KONAMI
类型：—— 发售日：1997.3.20

本作首次加入了等级概念及装备品的替换，带有很强的ARPG要素，主角阿鲁卡多的武器不是鞭子，而是诸如剑、斧等一些利器。许许多多的小技巧成为了所有恶魔城迷们都会去仔细钻研的要素。而且本作的人设和背景音乐是历代作品中最为成功的，至今仍被许多玩家所津津乐道。



14位 幽游白书—魔强统一战

123point

机种：MD 厂商：TREASURE
类型：FTG 发售日：1994.3.18

MD上极为经典的一款格斗游戏神作！从《火枪英雄》到《魔强统一战》都足以证明TREASURE强大的游戏制作实力！游戏本身的系统就非常完善，再加上可以四人乱斗的设定，使得当时的游戏机房里总是能看到一帮人围在一起玩本作，而且个个兴高采烈手舞足蹈。本作作为格斗游戏原创的要素非常之多，例如四人乱斗、相杀、二段跳、回避、变身、击飞、背踢、反制等等，而且在各个角色的平衡性上也做的非常不错。再加上威力超强画面超绚丽的超灵击以及无限连击的研究可能，使得其成为当之无愧的经典作品！

15位 坦克大战

119point

机种：FC 厂商：NAMCO
类型：STG 发售日：1985.9.5

《坦克大战》的经典程度，足以和《魂斗罗》、《俄罗斯方块》等作品相提并论，试问有哪一个FC玩家没有玩过本作？其绝对是一款脍炙人口的经典游戏了。本作是一款非常强调双人合作的游戏，打掉敌人后出现的各种道具是本作最为吸引人的地方。此外，地图编辑模式也相当有趣，是会让人铭记一辈子的游戏。



16位 大航海时代2

101point

机种：MD 厂商：KOEI
类型：SLG 发售日：1994.6.24

1994年推出的《大航海时代2》可以说是大航海系列的巅峰之作，与前代相比，游戏各方面的设定更加完善，主人公也增加到6个，国籍、身世背景、航海目的迥然不同的6个主角玩起来有着极大的差异，而这种怀抱着不同理想在广阔海洋上探索未知世界的航海精神毫无疑问给年青的玩家们带来了极强的代入感。无论是喜欢赚钱、战斗还是探索的玩家在游戏中都能找到适合自己的玩法，丰富的隐藏要素以及黄金航路的开发都极有乐趣。特别值得一提的就是，深玩过本作的玩家朋友绝对都是对世界地图烂熟于心了（笑）。

17位 火焰之纹章圣战之系谱

87point

机种：SFC 厂商：NINTENDO
类型：SRPG 发售日：1996.5.14

作为战棋游戏当仁不让的顶级代表作，火纹系列的每一作都牵动着众多玩家的心。本作最有创意的部分，就是其恋爱系统，第一部的恋爱配对会对第二部生下后代的能力值造成影响。游戏的剧情也非常之棒，特别是第一部完结时那场让主角军几乎全军覆没的埋伏战，至今想来仍然让人心痛。由于斗技场不必担心被打死，且有圣杖可以复活，在系列中算是比较简单的一代。



18位 樱大战2 望君珍重

81point

机种：SS 厂商：NINTENDO
类型：AVG 发售日：1998.4.4

32位机时代SS用来对抗PS的大作自然要非“樱大战”系列莫属了，也成就了广井王子的著名制作人地位。这款结合了恋爱要素和战略要素的作品在我国也深受玩家们的欢迎，女主角真宫寺樱更是一度成为了当时最受欢迎的游戏女主角，人气度相当之高！围绕各个女主角展开的故事和战斗让玩家们看到了这群守护帝都的英雄们实际上也还只是渴望着恋爱的青春少女而已。游戏主题曲也被众多的玩家们所熟悉，在经历了本作的巅峰之后，从3代大神一郎去巴黎开始，系列的人气也就开始逐渐下降了。

19位 吞食天地2 诸葛孔明传

80point

机种：FC 厂商：CAPCOM
类型：RPG 发售日：1991.4.5

其实CAPCOM在FC上的这款《吞食天地2》之所以能够如此经典，小编个人认为当年汉化本作的先锋卡通绝对是功不可没。正式因为有了中文版的出现，才大大降低了当初我国玩家开始向文字游戏过度的门槛，也正是因为游戏自身的高素质、三国类的题材以及优秀的汉化质量，才共同将本作打造成为众多我国玩家心目中不朽的经典。阵型概念的加入使得游戏的打法更加多变，谋略的作用比武力更加重要，虽然这只是一款被简化许多的作品，但千辛万苦之后终于一统江山的结局也终于圆了众多玩家们的梦。

20位 生化危机2

73point

机种：PS 厂商：CAPCOM
类型：AVG 发售日：1997.12.31

作为开创恐怖游戏黄金期的游戏，CAPCOM的“生化危机”足以被永远刻上游戏史册。当年让无数玩家们心悸不已的那头丧尸的倾国倾城的“回眸一笑”，也已深深的被烙印进了我们的回忆之中。双主角系统也是从本作开始被引入，打开门时对后面隐藏着的恐惧既害怕又期盼的矛盾心情、设计精巧的谜题、悬念重重的剧情设计，都是玩家们迷它的理由。其实《生化危机2》对很多人的意义已经不仅仅是一款恐怖游戏，而是一段人生路程，一种永远无法忘怀的感情。“生化危机”，永不褪色的回忆。

21位 真侍魂 霸王丸地狱变

68point

机种：ARC 厂商：SNK
类型：FTG 发售日：1994.12.2

“侍魂”系列是第一部主要用刀剑器械作为格斗手段的人气作品。侍魂在我国有着大量的爱好者。这次入选的《真侍魂·霸王丸地狱变》是系列中相当经典的一代，新增了武器破坏必杀技，还增加了前转、后转、伏地、下段躲避、受身反击等躲避系统。侍魂中刀刀见血的概念在本作中得到了淋漓尽致的表现。



22位 重装机兵

61point

机种：FC 厂商：DATA EAST
类型：RPG 发售日：1991.5.24

与上面的《吞食天地2》，本作也是一款通过汉化后得到更多玩家喜爱的作品，而DATA EAST这个厂商，如今虽然早已解散，却不会消逝在玩家们的心中。驾驶自己心爱的战车，通过冒险不断强化战车的各个部件、寻找传说中的超级战车、打败赏金首……这些就是《重装机兵》带给我们最大的乐趣。这不是一款追求动人剧情的RPG作品，而是一款让玩家们享受DIY战车和探索乐趣的赏金猎人生活的游戏。游戏中作为配角仅仅出现过三次的红狼却成为了游戏史上最为成功的配角之一，让人印象极为深刻。

23位 DDR

59point

机种： 其他 **厂商：** KONAMI
类型： ETC **发售日：** 20世纪90年代



相信大家之所以选择DDR，并不单纯是指游戏本身，更多的是指当年席卷全国的跳舞机狂潮吧。KONAMI的DDR到了我国，由于我国厂商自制的廉价跳舞机、跳舞毯等周边的出现，从而使得玩家们不但可以在街机厅、也可以在自己家里纵情的大跳特跳。游戏能够在我国如此光明正大甚至被冠上健身等美名的机会，也只有这么一次。

24位 实况足球2000

55point

机种： PS **厂商：** KONAMI
类型： SPG **发售日：** 2000.8.24

KONAMI旗下的WE系列在我国有着数量极为众多的拥趸，一方面是作为全球第一运动的足球本身拥有的可怕魅力，另一方面则是KONAMI游戏化后的足球对球迷玩家们的亲和力和吸引力。从32位机时代开始，WE系列在游戏厅中就是玩的人最多的作品，毫不夸张的说，在许多城市的游戏厅里，未必有人在玩FF，但很少有没人在玩WE的。WE2000这款以奥运会奖牌为卖点的WE作品，却是WE阶段性的标志，无论是从系统方面还是游戏的发展过程出发。作为成功告别PS时代的谢幕作品，WE2000可以说是绝对的当之无愧。

25位 光明力量 众神的遗产

47point

机种： MD **厂商：** SEGA
类型： SRPG **发售日：** 1992.3.20



其实"光明"系列在我国的译名非常混乱，但这并不妨碍作为正统1代的《众神的遗产》入选这次的排名。其实之后的正统2代《上古的封印》还是后来SS上的第3代素质都非常优秀，作为SEGA自社出品的战棋游戏，"光明力量"系列的每一作也都有着惯有的硬派风格，是真正战棋迷不可错过的精品。

26位 心跳回忆

41point

机种： PC-E **厂商：** KONAMI
类型： SLG **发售日：** 1994.5.27

对于"心跳回忆"而言，可能不少老玩家已经将它遗忘，而一些新玩家却没有听说过它，但是小编相信只要是深接触过它的人，每当提起"心跳"，心里一定会产生一种青涩的感动。游戏凭借美丽的画面、动听的音乐，优秀的人设，吸引了广大的玩家，而这种养成+恋爱+AVG的游戏方式以及游戏中个性突出又青春动人的众多女主角们，一举就擒获了众多尚在懵懂青春期的年轻男玩家们。游戏第一女主角藤崎诗织由于设计的极为完美，更是获得了众多的FANS。"心跳"，永远都是玩家心中纯洁美好的回忆。

27位 赛尔达传说 梦见岛

40point

机种： GB **厂商：** NINTENDO
类型： ARPG **发售日：** 1993.6.6

"赛尔达传说"是游戏史上唯一有两款作品拿过满分评价的系列，这样一个经典的系列无论用什么样的词藻来褒扬都不会让人感觉过份。一个迷之小岛、塔琳和玛琳、舞台和角色都是全新的，动听的音乐、优秀的剧本、完美的操作感以及丰富的细节都足以让人欲罢不能，说它是掌机上最完美的ARPG一点也不为过。



28位 鬼武者2

33point

机种： PS2 **厂商：** CAPCOM
类型： ACT **发售日：** 2002.3.7

说实话，本作的入选稍微有点出乎小编们的意料，当然，这并不是说《鬼武者2》不好，只是这次入选的绝大部分都是比较老的游戏，像本作这样近几年发售的作品被评上的极少，这倒是从侧面印证了本作的优秀。作为PS2首款百万大作的续作，《鬼武者2》在各方面的进化都足以让前作显得像是个半成品游戏。3D背景的描绘让游戏的画面十分养眼，强化的一闪系统让游戏刺激感非常，配合游戏浓郁的日本剑道风味，《鬼武者2》无愧是动作游戏的金字招牌，也无怪乎包括荐莱同学在内的众多玩家对它如此喜爱了。

29位 圣剑传说3

32point

机种： SFC **厂商：** SQUARE
类型： ARPG **发售日：** 1995.9.30

《圣剑传说》系列首先是做为《最终幻想》的外传在GAME BOY上推出的。"圣剑3"中保留了前作的大炮与白龙，主角多达6名，最终职业共有24种之多。堪称完美的系统和清新亮丽的画面风格，"圣剑3"能够有如此之高的人气自然也就在情理之中。



30位 寂静岭2

28point

机种： PS2 **厂商：** KONAMI
类型： AVG **发售日：** 2001.9.25

《寂静岭2》是系列中最为优秀的一部作品，也正是凭借本作，SH系列才真正成长起来。2代的剧情并没有承接1代留下的故事线索，而是制作了一个全新的故事，但是每位玩家玩过之后，都会对2代的高素质赞不绝口。直到今天，《寂静岭2》的剧情都被所有玩家公认为是系列之最。不过《寂静岭2》虽然取得了成功，但其深邃的剧情却也限制了其走向大众化，但是销量上的不够理想绝对无法掩盖本作的优秀品质。至于本作剧情方面的探讨，相信是所有玩过的朋友们都热衷的一大话题。

制作这次特稿的缘起，是缘于我们在186期杂志附带的读者回函表上登出的那则"对你游戏生涯影响最大的五款游戏"的小调查。之后我们对收到的回函表上的答复进行了一次专门的数据统计，并根据统计结果，将得票最多的50款游戏拿出来，也就成了这次特稿的基础。其实相信除了这次评选出的50款游戏之外，还有许许多多在大家的游戏生涯中有着特殊意义的作品，每一个玩家，都有着属于自己、而且是独一无二的宝贵游戏经历。我们知道，区区50个的"名额"完全不能装下那有可能是无数的经典游戏，但是我们相信，至少这50款由玩家们自己选出来的作品绝对是能够引起相当多数人共鸣的。做这次特稿的目的，并不是要将那些经典游戏拿出来分个高下，我们只是想通过这样一种方式和平台，将那些曾经影响过甚至是还将继续影响我们游戏人生的作品在拿出来，希望当大家再次看到这些熟悉的游戏名的时候，能够回忆起那份不仅仅属于自己、同时也属于很多玩家们共有的感动。

名次	游戏名称	机种	厂商	发售日	票数
31	格斗之王98	ARC	SNK	1998.7.23	27票
32	街霸3·三度冲击	PS2	CAPCOM	2004.7.22	24票
33	幻想传说	SFC	NAMCO	1995.12.15	24票
34	皇家骑士团2	QUEST		1995.10.6	21票
35	三国志3	MD	KOEI	1992.11.8	20票
36	格兰蒂亚	GAMEARTS		1997.12.18	19票
37	VF战士4EVO	ARC	SEGA	2002年	18票
38	超时空之钥	SFC	SQUARE	1995.3.21	17票
30	实况足球7	PS2	KONAMI	2003.8.7	17票
40	街霸ZERO3	ARC	CAPCOM	1998年7月	16票
41	真·三国无双2	PS2	KOEI	2002.2.4	16票
42	黄金太阳	GBA	NINTENDO	2001.8.1	15票
43	合金装备索利德	PS	KONAMI	1998.9.3	14票
44	铁拳3	ARC	NAMCO	1997年3月	11票
45	龙骑士传说	PS	SCE	1999.12.2	11票
46	ICO	PS2	SCE	2002.3.22	11票
47	街霸2X	ARC	CAPCOM	1994年3月	9票
48	旺达与巨像	PS2	SCE	2005.10.27	9票
49	战神	PS2	SCEA	2005.3.25	8票
50	零·红蝶	PS2	TECMO	2003.11.27	7票



—当初将我们带进游戏店堂的其实又何止是马里奥一人？

主机大战之前最后的整备

XBOX360发售至今已经有近一年的时间了。今年是次世代主机全面登场的一年，已经在天时上抢得先机的XBOX360在今后究竟会有什么表现呢？这个问题在东西方玩家中似乎存在着不同的见解。我们的任务，就是找到问题的答案。

XBOX360究级私密问答问题大曝光！白魔疑难杂症通缉令 天罗地网已张开——

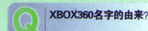
Questions & Answers on XBOX360

关于XBOX360的疑问

面对着既认识又陌生的XBOX360，各位玩家有什么感触呢？是不是因为对它的不了解而产生莫名其妙的“恐惧感”呢？那么，相信看了下面的文章后，会使你对XBOX360产生一定的认识。

硬件的疑问

首先，我们将向大家介绍一下关于XBOX360主机硬件方面的各种疑问与解答。也许其中就有大家不知道的知识呦！



Q XBOX360名字的由来？

“360”代表着什么？对于这个问题有两个解释。

第一、“可以体验360度的全方位娱乐”。

第二、“XBOX360将带领所有玩家潜入娱乐的中心地带”。

结合这两种解释可以看出，它的主要观念是围绕着圆而进行的。

●A: XBOX将“圆”定位自己的核心。



Q 不是HD电视的话，不可以玩游戏吗？

经常玩家会认为不是液晶电视和等离子电视就不可以玩XBOX360，这种想法是错误的。只要是带黄色视频插口的电视就可以使用XBOX360。当然，如果在HD电视上会显示更高的解析度，玩起游戏来也就更有乐趣。

●A: 普通的SD电视也可以进行游戏

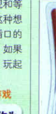


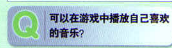

Q 主机上的USB接口可以作为手机的充电器来使用？！

XBOX360的机体上一共有三个USB接口。正面两个，后面一个。可以通过购买手机的USB充电线来进行手机充电。但是，因为这并不是手机原本的充电方法，所以，万一出现问题的话，厂家将不负任何责任。

●A: 可以进行手机充电，但是厂商并不推广。







Q 可以在游戏中播放自己喜欢的音乐？

这种功能原本在XBOX上就已经实现。首先将CD中喜欢的歌曲进行录制，然后在游戏中按下GUIDE键（导航键）即可选择自己喜欢的歌曲进行播放。

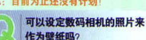
●A: 把歌曲录进硬盘，然后用GUIDE键编辑。



Q 有没有发售HD-DVD游戏的计划？

大家都知道在日本即将发售XBOX360的周边“HD-DVD播放器”。那么会不会发售HD-DVD版的游戏呢？遗憾的是，微软公司就这个问题作了很多次否定，声称目前还没有推出HD-DVD版游戏的计划。

●A: 目前为止还没有计划！



Q 可以设定数码相机的照片来作为壁纸吗？

XBOX360的桌面壁纸可以使用包括数码照片在内的JPG文件。借助USB与XBOX360进行连接，然后在“MEDIA”中的“画像”选项中选择自己喜欢的图片。然后，按X键即可进行设定。

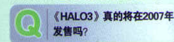


↑XBOXLive提供各种服务，包括壁纸和影像、游戏的试玩版等最新内容。

●A: 可以在“MEDIA”中的“画像”选项中简单设定。

软件的疑问

在这里，我们将对软件方面的疑问做出重要的解答。并且，对玩家来说，游戏软件方面的情报也是很最要的。

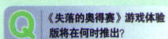


XBOX360上的名作《HALO》系列的第3代，真的会在2007年发售吗？据调查，开发的进程非常顺利。日本的具体发售日还没有确定，不过，从前作来看的话，估计还是会全球同步发售。

●A：开发状况一切良好！



↑极为人气的作品，现在的开发状况一切良好，让我们期待它的问世吧！



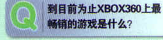
微软在4月举行的发表会上曾经表示《失落的奥得赛》的体验版将在秋季之前推出。可是，到目前为止还没有任何消息。据微软表示，游戏的开发正在按计划进行着，相信体验版不久就会与各位玩家见面。

●A：近日将会有新消息？！



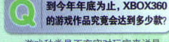
目前XBOX360上的美版游戏要比日版游戏多出很多。而且，可玩性很高的游戏数量也有不少。但是，以往的游戏内部会被设制地域码，所以就会发生美版游戏不能在日版机器上运行之类的情况。但是，XBOX360上的大多数游戏都是全区域的，不用担心无法运行不同版本的游戏。这一点也受到了广大的销售商的好评。

●A:可运行软件和不可运行软件的分类



XBOX360在发售以来已经推出了不少款经典游戏。但其中获得最好销售量的游戏就要属《死或生4》。据统计，拥有XBOX360的玩家中有6成以上都会购买此游戏。其次销售量不错的游戏就是《山脊赛车6》和《九十九夜》。

●A：荣登销售量冠军宝座的"DOA4"。



游戏种类是否充实对玩家来说是一个最关心的问题。记得XBOX事业部部长泉水敬曾在采访中表示：预计在2006年底之前XBOX360上的作品数将会达到80款。而就8月份的发售表来看，将有43款新作即将发售。照这样的速度来看，年底达到80款游戏的目标完全可以实现。

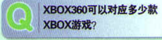


●A：XBOX360游戏即将达到80款。

Q 在XBOX360上会发售《FF11》以外的MMORPG游戏吗?

最能体现网络游戏乐趣的游戏种类要说就是（MMO）RPG了。但是，由于开发时间非常缓慢，所以现在此类型的游戏仅有《FF11》一款。不过，也许在我们不知道的情况下，一款MMORPG游戏正在进行秘密的开发。据消息表示，微软在MMORPG游戏开发方面也有着新的动向。相信过不了多久就会传出新的消息。

●A：某厂商正在进行MMORPG游戏开发？！

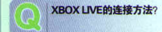


XBOX360的向下兼容功能和PS2不同，需要特殊的软件来引导。本来传闻说可以对应XBOX上所有热卖游戏。可是，就目前来看，能够对应的游戏也不过只有50款而已。也就是说，现在只达到了本来应该对应的220余款XBOX游戏的四分之一。另一方面，微软在向下兼容游戏软件的审查方面也十分苛刻，其实，很多不在"向下兼容游戏名单"内的游戏也可以运行。如果有机会的话，各位玩家可以试一试。

●A：现在还只有50款的程度。

ONLINE的疑问

网络服务"XBOX LIVE"可以说是XBOX360的巨大卖点之一。它与游戏软件同样给玩家带来了很大的乐趣。



和其它机种比起来，XBOX LIVE显得十分便利。如果家里有宽带的话，其接续方法极为简单，只要把宽带网线插入因特网端口即可，接下来就会被自动识别。如果出现什么错误显示的话，可以在XBOX的公式网站（http://www.xbox.com）中进行确认，如果不是什么



技术性问题的话会被轻易解决。当初次连接XBOX LIVE的时候，只要设定好用户信息就可以自由的使用。第二次连接的时候更不用什么特别的操作，直接就可以连接到XBOX LIVE。如果网线接口和主机分离太远的话，可以通过无线适配器来进行连接，这种XBOX专用无线适配器也可以进行自动识别。

●A：通过宽带可以进行简单的连接。

Q "XBOX LIVE ARCADE"上都会有什么游戏?

可以下载休闲游戏的"XBOX LIVE ARCADE"。当初就备受关注的这项服务，从7月份开始，每个星期三都会添加许多的新游戏。可玩的游戏种类一直都在不断增加，截至到8月20日为止，已经一共有25款游戏可以提供玩家下载，其中包括令玩家怀旧的《PAC MAN》和《Frogger》等等。同时，此项服务在日本国内也有着相当大的影响，而且有很多的游戏厂商也表示要参与游戏开发，由此可见今后的游戏数量将会大幅度增加。在E3上发表的《LUMINES LIVE》之类的原创作品也有可能会加盟到这一项目之中。总之，期待值100%！

●A：今后，游戏数量会逐渐增加。

Q "LIVE ANYWHERE"主要指的是什么?

微软曾在今年发表了一个名为"LIVE ANYWHERE"的新系统。它的定义是"无论何时何地都可以进行XBOX LIVE连接"。通过这种整理后的系统，不仅可以使用宽带连接到XBOX LIVE，借助手机、WINDOWS VISTA等新环境也可以轻松连接上。而且，还可以体验到更多种类的游戏。此项目预计将于2007年彻底投入使用。

●A:无论何时何地都可接续XBOX LIVE!



Q 网络聊天是必须的吗?

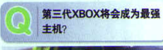
提到XBOX LIVE的交流手段的话，玩家第一时间想到的一定是它的网上聊天功能。这种功能在XBOX时代就已经被开通了，而XBOX上的单卖品耳机麦克风也可以在XBOX360上使用。通过这种耳机，玩家可以感受到网上语音交流的乐趣。当然，也难免有些玩家会不适应。不过也没关系，像《最终幻想11》这样的作品就完全支持文字聊天功能。总之，网上语音聊天不是必须进行的。不过，如果玩家愿意尝试的话，也许会从中发现它的乐趣。

●A：可以不使用，但使用的话会有更高的乐趣！

Q "金会员"和"银会员"的区别?

在XBOX LIVE中的会员体系分为两种。一种是只支持个别文件下载服务的"银会员"，另外一种是可以享受所有下载服务和在线对战功能的"金会员"。玩家完全可以自己选择，如果只是想体验一下XBOX LIVE的话，"银会员"就可以满足要求；但是对无论如何都想进行在线对战的玩家而言不妨申请一个"金会员"。

●A："金会员"需要缴费，"银会员"则是免费。





微软的制品一向在第三代的时候大放光芒。其中电脑上的WINDOWS系统就是一个很好的例子。如果真的按照这个理论发展下去的话，XBOX360将会在下一个时代进化成世界上最强的主机。传闻在初期XBOX发售的时候，曾经有人问"XBOX有没有信心将SONY一举打败？"当时就这个问题，微软的某负责人半开玩笑的表示将会在XBOX3上彻底打败PS系列。就此SONY方面也经常传出"不得胜利誓不罢休"的口号。当然，这些也许只是传闻中的玩笑话。不过，会不会微软有可能就在XBOX第三代的时候，（估计还有10年）一鼓作气将SONY打败呢？这些问题很值得我们去深思。

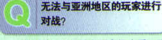
●A：XBOX360将是一个最好的预兆！



还没有决定在亚洲地区发售的游戏，为什么却能下载体验版呢?

本来没有决定在亚洲发售的游戏，有时也是可以在XBOX LIVE上进行体验版的下载的，这难道是决定发售的前兆吗？其实发售地域的决定权是由游戏厂商决定的。而体验版发布在未预定发售区域的XBOX LIVE上面，也是厂商的一种策略，可以通过玩家对体验版的反映来重新制定发售计划。所以，相信将来还会有更多的体验版供玩家下载试玩。

●A：发售地域完全由游戏厂商决定。



就现在XBOX的主要市场来看，欧美地区的玩家占有压倒性的比例，XBOX LIVE的利用者也是欧美地区的玩家偏多。所以，在进行网上对战的时候，几乎遇不到亚洲玩家。当然，与不同文化的海外玩家进行交流也是一件很有趣的事情。不过，毕竟还是更想和距离文化比较接近的亚洲人一起游戏。将来可以在日本、韩国、中国港台、东南亚等地区实现Live的计划。虽然微软在这方面还没有什么具体计划，不过相信在不久的将来也会通过区域规划等不同措施来实现这个构想。

●A：也许不久的将来会进行区域规划！

传闻中的疑问

XBOX360一直以来都成为人们议论的话题，其中也有不少传闻，下面就让我们来看看它不为人知的一面。



将会推出便携式XBOX?

目前为止，任天堂和SONY方面都已经推出了便携式游戏机。不管是哪方，都可以说是获得了相当大的成功。



作为电子产品业“龙头老大”的微软公司是决不可能袖手旁观的。所以，微软将推出便携式XBOX的传闻也不是没有它一定的道理。

特别是TRANSMETA公司在今年5月份推出了省电型CPU以后，又有传闻说该公司要和微软共同开发一个未知项目。于是“省电型CPU+移动技术＝便携式XBOX”的说法就在互联网上的论坛中频频出现了。结果最后才知道原来两公司只是在开发一种名为“FlexGo”的CPU技术。但即使是这样也不能代表便携式XBOX将不会进行开发。

●A:关于便携式XBOX,目前还没有任何消息!



“Zune”是什么?

为了对抗苹果公司的iPod，微软在7月中旬发表了新制品“Zune”。并预计北美地区将在年内发售。可以看出微软对iPod长期占有市场的事实一直耿耿于怀，看来这次势必要夺回市场。从这一点也能预兆出刚才提到的“XBOX第三代攻势”。至于“Zune”和XBOX360之间有没有什么联系的问题，到目前为止还没有任何新的消息。

●A：微软的“Zune”有可能只是享受音乐和映像的工具。



“WINDOWS VISTA”和XBOX360之间的关系?

“WINDOWS VISTA”和XBOX360之间到底会不会有联系？又会通过什么样的形式来联系呢?

“WINDOWS VISTA”其实就是预定今年冬季发售的WINDOWS OS系统。据说这次将是WINDOWS95以来最大规模的系统升级。去年随着XBOX360的宣传工作完结之后，微软又启用巨额资金来投资到VISTA的广告宣传业务上。





现在的WINDOWS XP和XBOX360上最直接的互动也就是互相拷贝或播放影视音乐文件等最基本的程度。如果只局限这种程度的话，不用说XBOX360，就连XBOX上也可以实现。所以，我们不能不联想到VISTA的推出会带给XBOX360和电脑之间更多的互动功能。例如，使用名为“XNA Studio”的开发环境的话，VISTA和XBOX360的游戏会被同时开发出来。这样的游戏发售以后，开发商也会以更低的成本得到回报。另外，根据LIVE ANYWHERE的构想，通过VISTA系统也可以接入到XBOX LIVE中去，玩家可以不论时间、地点的接触到游戏。并且可以实现两机种之间的对战。

顺便说一下，“WINDOWS VISTA”对电脑的基本安装要求是：800MHz的CPU，512MB的内存，DirectX9图象处理引擎。如果要玩游戏的话，还要拥有更高的配置。可以说要求十分苛刻。

●A：有可能拥有更高的互动性!



《TFLO》将不再“复活”了吗?

原本预定在XBOX上面发行的MMORPG游戏《真梦生活在线》，不知为什么突然停止了开发。最终被判明为发售停止。至此，游戏业界首次发生了巨大的疑问和骚动。直到现在为止，希望本作“复活”的喊声也是接连不断。不过遗憾的是，暂时就《TFLO》“复



活”的可能性来说还没有任何的消息。看来玩家也不能不抱着遗憾；期待下一款MMORPG游戏的发表了。

●A：目前为止还没有任何消息!

东京电玩展将会有什么新的消息呢?

微软公司的泉水先生曾经表示，年底的XBOX展台上将会有史无前例的改变。有可能场地会变得比去年狭窄一点，但是，毫无疑问会增多试玩台的数量。而且，每年应该在7月份举行的发表会，今年却没有举行，也就是说，在年底的展会上会公布更多的消息。



那么，究竟会有什么样的震撼消息会被公布呢？当然，现在是不可能知道的。看来只有在即将开幕的TGS上见分晓了。本刊届时将会把第一手的资料展现在各位读者面前，请大家拭目以待吧!

●A：新游戏的发表之外，还会有更令人意外的消息吗?



玩家也可以开发出XBOX360游戏?

微软为开发者举办的“Gamefest2006”大会于8月在西雅图正式开幕。大会上首先发表“XNA Game Studio Express”，据称通过此款开发软件可以免费制作XBOX游戏。其实在事实上还是有一些出入。至于具体情况我们将在以后的报道中详细进行讲解。不过就算能够个人进行游戏制作的话，需要拥有相当知识度的事实也是不可避免的。

●A：可以进行个人制作，但是要有专业技术水平。



以后会出现与游戏同时发售的限定版吗?

在XBOX上面曾经发售过《PGR2》和《HALO》这样人气很高的游戏限定版，价格方面也非常合理，今年春天也曾发售了一款《2006年FIFA世界杯》的限定版。那么，像年底这种高销售量的好时期中，又会出现什么样的游戏限定版呢？看来应该是很值得期待的一件事。

●A：考虑到往年的情况，今年应该会有什么惊喜!



将会推出内置HD DVD的XBOX360?

去年年底，XBOX360正式发售以后，马上就传出了“HDDVD光驱和XBOX360一体化的新型号即将推出”的消息。结果，被证明只是一场“误报”。但是，因为这个消息的传出，至今还有很多人认为“一体化”的主机一定会发售。作为XBOX360的周边器材来说，HDDVD光驱的发售已经是确信无疑了。但就现状来说，微软还没有任何理由推出那种不实际的“一体化”机型。

●A：发售的可能性几乎为零!



年底XBOX360将会进行价格下调?



就这个问题，微软公司的泉水先生也表示将会启动价格策略。不过，现在也正在为降价时期是否正确的问题进行着讨论。不过，对于商业界来说“是否降价”的问题是极为敏感的问题。一般在真正降价之前是绝对不会被公布的。因为假如提前公布的话，大家都会等着降价，到真正降价之前谁也不会去购买了。这样一来，发售主机的店面里一定会传出不愉快的反映。另外一旦到时候降了价还卖不出去的话，那么问题就更严重了。（消费者买涨不买落的心理也是困扰商人们的问题）所以，相信这次XBOX360降价的消息将不会被兑现。那么，真实的降价将会是在什么时候呢?

●A：年底的降价消息将不会被兑现!

关于XBOX360在刷机过程中可能遇到的各种问题 帮你解决形形色色的大小故障及应对方法

PROBLEMS & SOLUTIONS ON XB360

2006年国内TV游戏界最热门的话题是什么？不是PS3的售价和发售日公布，也不是WII那超强的创意，大家的焦点都聚集在国外黑客对微软的第2代主机XBOX360光驱的破解就是刷机上了。为了应对盗版问题，微软为XBOX360设计了新的加密方式，可以说每台机器的加密码都是不同的。然而正所谓道高一尺，魔高一丈，国外的破解高手利用



Firmware这个固件程序开发了对应XBOX360光驱的刷写程序。Firmware这个固件本来是刷写光驱原始的BIOS文件令光驱的读盘能力提高的一种程序，不过刷写XBOX360的Firmware可是编程高手为XBOX360特意编写的，可以让刷完后的XBOX360光驱直接读取从正版上克隆的镜象文件。对于国内玩家来说，XBOX360的破解可谓是一大福音，很多持币观望的玩家纷纷决定入手，一时间XBOX360在国内的销售情况可以用火爆来形容。现在一般的游戏店都提供XBOX360的刷机服务，刷机过程我们就不讨论了，今天我就说说XBOX360刷机过程中可能遇到的一些问题。

Q 在刷机之前先确认你的360是否合适？

首先要弄明白你的XBOX360是什么光驱的，XBOX360采用了3个品牌N种型号的光驱，如下：

三星东芝 (Samsung-Toshiba) TS-H943
日立-LG (Hitachi-LG) GDR-3120L 32
日立-LG (Hitachi-LG) GDR-3120L 36
日立-LG (Hitachi-LG) GDR-3120L 46D
日立-LG (Hitachi-LG) GDR-3120L 47D
日立-LG (Hitachi-LG) GDR-3120L 59
飞利浦 (Philips) VAD6037/21
上述除飞利浦暂时无破解固件，其他均含有破解固件。

在不打开外壳的情况下分辨光驱型号可以弹开仓门来查看。为了稳妥起见推荐大家买到可以刷机的机器后先拿回家买张Z盘玩一个星期，确认没有死机等现象再刷机，因为市场上多数为2005年10月之前生产的日版初回版，而这批机器中有一部分是有毛病的，比如说玩一会游戏就死机，所以推荐大家先买回家用正版玩一个星期，如果有毛病也可以返回微软免费维修，当然送去的国际运费还是要自己付的。一旦机器的封条拆开就算你花钱微软也不会给你修了，我一朋友就碰到过这种问题，暂时国内的游戏店还修不了这种毛病，如果你和我朋友一样不幸遇到了，那就只能把机器便宜卖了吧。



实际刷机操作过程中会出现的常见问题

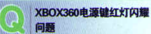
如果已经确认光驱没有问题的话，那么就可以去刷机了。刷机过程中常见的几个问题就是刷机刷了一半电脑死机、46用47刷错、刷一半掉电等等。光驱连接XP无反应、光驱无法出仓以上原因丢失原始文件，或者是没有备份出来原始文件，可以采用以下办法恢复原始光驱文件：



首先准备一个编程器，然后需要一个850热风箱，接下来1、用850热风箱吹下芯片，注意不要把脚折断哦！2、把吹下来的芯片放到编程器上，找到ID芯片型号变成等等，记住先读取出来你的原始文件，里面可以取得DVD-KEY，这个KEY就是你原版的KEY，然后替换xtrm-e.bin的DVD-KEY，然后用编程器刷进去就可以了。3、如果你以前是用软件备份的固件，必须要打一个补丁才可以得到真正的DVD-KEY，操作如下：

"firmcrypt e firmware.bin firmware_new.bin"

这个方法需要注意的是，如果你没有原始备份，只能用编程器提取原始的DVD-KEY，如果你也没有原始备份上来直接刷了破解文件那么……就只能浮云了。



XBOX360电源键红灯闪耀问题

还有就是很多玩家都多多少少遇到的XBOX360电源键红灯闪耀问题。以下我们就说说可能会遇到的问题和解决方法：XBOX360电源键中有一个红灯闪烁。屏幕上可能有错误信息"System Error. Contact Xbox Customer Support"。其原因是XBOX360硬件出现故障，解决方法为重启主机。





↑随着XBOX360可以通过刷光驱这一手段来玩备份的360游戏，因此虽然主机价格依旧不菲，360在我国游戏店中的销量仍然提高了不少。

XBOX360电源键中有2个红灯闪烁。其原因可能是主机过热，解决方法为让主机冷却下来，可能需要数小时，此时不要开启主机，同时应该确认主机风扇运转时有足够的通风注意不要遮挡主机的任何通风孔。不要将主机放在床、沙发以及其它软质的有可能遮挡通风孔的表面上，不要将主机放在狭窄的空间里，例如书柜、抽屉等，除非通风良好 ，不要将主机放在热源附近，例如暖炉、壁炉、冰箱和功放等（估计也没几个人会这么折磨自己的机器）。

XBOX360电源键中有左上、左下、右下三个红灯闪烁。其原因可能是BOX360硬件出现故障，解决方法为重启主机。如果重启后情况继续，可以尝试这么做：关闭主机并拔掉连接主机的所有电源线和信号线，将主机外置电源适配器的插头从电源插座拔出，然后再重新连接和插紧所有电源线和信号线，最后重启主机。如果情况继续，关闭主机，拆下外置硬盘，重启主机；如果此时正常，则关闭主机装上硬盘，重启主机。

XBOX360电源键中全部四个红灯闪烁。其原因是XBOX360信号线没有正确连接或者主机未能检测到信号线，解决方法为先确认信号线正确连接然后从主机拔下信号线，重新紧密连接，如果情



况继续，尝试用干布擦拭信号线的金属部分，再重新连接。如果还不闪的话，尝试用另外的信号线连接。



其余XBOX360刷机中的故障问题汇总

将主机从水平改为垂直、或者从垂直改为水平放置时，电源键周围的绿色信号灯象限不改变。原因可能是XBOX360绿色信号灯的感应器可能出现故障，解决方法为重启主机，不行的话解除所有无线和有线手柄的连接。

XBOX360外置电源适配器出现红色灯号。原因是电源适配器出现故障，解决方法为暂时解除电源适配器与主机和电源插座的连接30秒，然后重新连接，可能电源适配器过热，需要冷却数小时，确保通风顺畅，如果情况继续，那就只能送去修理了。

再有就是XBOX360外置电源适配器的信号灯不亮。其原因可能是电源适配器插头没有插到电源插座上，如果插上后仍然不亮的话，那就暂时解除电源适配器与主机和电源插座的连接30秒，然后重新连接，也可能是电源适配器过热，需要冷却数小时，确保通风顺畅，如果你直插220V的话就送修吧。

XBOX360外置电源适配器出现橙色灯号。可能原因是主机关闭、或者电源适配器电源线从主机拔出，或者没有插紧而出现橙色灯号，表示电源适配



器处于待机状态。如果主机没有关闭而出现橙色灯号，主机可能有故障解决方法将电源适配器电源线从主机拔出，重新连接，确认听到完全插紧的弹片声响。

最后就是XBOX360自动关机的问题，屏幕没有错误信息，XBOX360电源键中两个红灯闪烁，或者没有灯号。其原因可能是用户设置了自动关机功能，也可能是主机过热或者是外置电源适配器出现故障。解决方法是关闭或者调整自动关机的设置，如果XBOX360电源键中有两个红灯闪烁，是因为主机可能过热，需要冷却数小时；如果没有灯号，请检查外置电源适配器的连接，如果是第一次出现故障而且没有设置自动关机，则关闭主机10分钟以上。

以上原因多出现在05年10月前生产的机器中，所以推荐大家刷机前先玩玩正版，万一有什么毛病好歹也能送微软去修。现在国内修理XBOX360的技术还很不成熟，所以大家刷机前一定要确认自己的机器没有问题，万一封条一拆可就没有售后保证了。

XBOX360事业本部长泉水敬先生个人访谈实录 探讨主机的销售情况及年末商战最新情报等内容

A Conversation with Takashi Sensui

炎热的夏天结束之后，游戏界迎来了秋天，各厂商在为年末商战做准备。在次世代主机大战即将拉开序幕的时候，我们来看一看微软XBOX事业本部长泉水敬对年末业界动向的展望。

泉水风格的决策 起用TOKIO展开销售推广工作

——从您就任XBOX事业本部长到现在已经有4个月的时间了。工作起来有什么感想呢？

泉水■以前我就是XBOX事业部所属的员工，现在当了事业本部长，从我的工作经历上看，并不是什么巨大的变化。在改变整个事业体制之前，首先要拟订好计划，然后用我自己的风格办事，我是这么想的。这些时间以来，一直是这个样子。

——原来是“泉水风格”，具体的做法是怎么样的呢，能说一下吗？

泉水■从今年夏天开始，我们展开了产品宣传活动。我们邀请流行音乐组合TOKIO为XBOX360的宣传作曲并进行了宣传广告的演出。

——起用TOKIO这样的乐队，在他们的fans看来，是件很棒的事情。

泉水■在游戏广告的宣传方面，我们就最重要的课题进行了种种探讨和计划。自从去年12月主机开始发售以来，综合消费者的反映意见，他们在玩XBOX360的时候，能够感受到游戏的乐趣。如何在制作游戏的时候向玩家传递那种“游戏时的乐趣”，成为我们探讨的焦点。实际上，真正玩过XBOX360的玩家，就可以切实地体会到游戏中好玩的部分。我们也希望通过广告的制作，让更多人对我们的主机产生兴趣。

——也就是说，您希望他们（TOKIO）能够成为代表主机形象的人，是吗？

泉水■在经历了各种尝试后，人们对于自己体验的事情既有愉快的回忆，也有烦恼的经验。人们的生活方式和游戏的种类都很多，为了表现出这种多样性，最好还是让一个群体的人来表现比较好。这样想来，也只有让TOKIO这样的组合来承担这个任务了。至于为什么要让TOKIO来代言XBOX360的形象，因为现在他们是最能表现出我们宣传目的的组合。

——TOKIO的电视广告今后还要有新版本播放吗？

泉水■我们打算这样做。现在第三部广告片已经在制作当中，以前我们的创意也逐渐具体化了。关于XBOX360的优点以及不足的提案也逐渐增加，到年末商战之前，我们希望他们能够成为XBOX360的代言人。

——然后，今年年底的情况，应该不会再有什么疑问了吧？

泉水■今年年末是一个非同寻常的时刻。不只是XBOX360，整个游戏业都会面临这个巨大的话题。当然了，我们在XBOX360销售和普及的工作上一定会有很大动作的。XBOX360的销售量将会增长，而且将成为业界的焦点。在我们团结一致的努力下，我们的目标一定会实现。

要体现商品的优秀 还要勇于在新的方面做出挑战

——在您就任之后，有没有比较有意义的课题呢？

泉水■我们的课题在XBOX360发售之后，经过真实的体验，设计出新商品。将商品的优缺点总结出来，然后在新软件的开发中进行改进。这个工作并不容易。

——的确，开发出新的游戏系列才是最重要的。这个工作的确不好做。

泉水■我们负责的不只是游戏机的开发工作，还有软件产品的开发与销售，这些工作做起来都比较棘手。但是整个游戏界都面临同样的困难和挑战，所以这些事情我们只能尽力去做。

——游戏机的性能越高，相对来说就越复杂，但是游戏的魅力也会更大。关于这一点，您有什么评价吗？



Sensui Takashi
泉水敬 氏
2002年进入微软（日本）株式会社，担任市场策划部部长。在XBOX时代为主机在日本的宣传和销售量推进立下了汗马功劳。之后负责与第三方的合作，在2006年4月出任微软XBOX事业本部长，主要负责XBOX360的销售统筹工作。

泉水■游戏机的性能提高之后，我们想把它的全部机能全部发挥出去。而要使玩家一个一个对主机产生兴趣，其实不是特别复杂的事情。但是，因为不同玩家的要求不一样，所以要将这些要求全部满足，确实很难。刚才我们说到产品的推广工作，实际上我们不只在电视上宣传，包括网络等媒体我们都用到了。



↑这就是为XBOX360宣传的歌唱组合TOKIO。

——关于网络方面，微软本身也面临着新的挑战。

泉水■我们从初代XBOX开始，就很重视玩家群体网络的形成。当时我们组织了“XBOX突击队”这样的主导型玩家试玩活动，现在随着情况的变化，我们的宣传手段也有所不同。现在我们尝试通过网络实施“XBOX Friends”计划。今后玩家有什么需要的情报，都可以通过这样的联系而简易地获得。这样的互动式联系不再是单方面的情报输送，玩家们的反馈也将被送到我们这里，从而产生影响。

在广大的范围内 让玩家找到快乐 这就是XBOX Live服务

——现在，XBOX Live活动的充实也很引人注目。

泉水■是的。经过大幅度的提升和改版之后，XBOX Live使用起来更加顺手了。虽然说玩家们的要求都很高，但是我们的机能也可以实现同时下载6项内容。有的玩家提出意见■“同时下载的数量应该增加到20件。”

——（笑）玩家的希望对于主机能力的要求还真是高啊。

泉水■玩家们的愿望当然是很真挚的。我们也在改造机器，使版本升级后的XBOX360能够达到大家的要求。XBOX 360和XBOX Live可以实现这些要求。说到在线功能，不只是对战游戏而已，对于更多喜欢上网的玩家来说，“网络”的功能还有下载音乐、影像、宣传片，还有和其他玩家交流，这也是基本的功

XBOX360的HD-DVD播放器即将在日发售

在今年E3上披露的XBOX360专用的HD-DVD影碟播放设备近期在日本国内正式发表。泉水氏在公开场合表示，此举“与PS3自带的BVlue Disc播放功能没有关系”。现在次世代DVD的规格已经主要集中在PS3支持的Blue Disc与XBOX360的HD-DVD两种碟片上。这个播放器只是用来看HD-DVD的，目前不对XBOX360的游戏。想看HD-DVD的玩家只要选购这个部件就可以在XBOX360上观看新出的HD-DVD影片了。如果不需要这个设备的话完全可以不买，这也是XBOX360比PS3成本低的一个重要原因。在目前的游戏界，DVD-9（单面双层）的容量已经足够用来开发很好的游戏了，目前在PS2和XBOX上的游戏里使用D9的游戏也不到十分之一。而XBOX360开发的游戏全部都是D9的，如果将来需要更大容量，是用多张D9还是改用HD-DVD，目前尚无定论。



能，大家可以从中找到更多乐趣。

——XBOX Live在您心目中的理想的样子是什么样的呢？

泉水■这个，比方说在E3的时候展出的XBOX Live Vision就是一个例子。今后大家可以通过视频的方式和对方进行交流。在日本，我们在XBOX时代就开始实验性的尝试，用视频交谈的方法实现人与人之间的联系。而且这种机能将来也将和游戏融合在一起。虽然这个聊天系统的开发者平时不怎么玩游戏的，但是他们制作出来之后，我们在试用时感到，这个通讯方法确实很不错

——大家也很关注这个。那么，XBOX Live Vision什么时候在日本发售呢？

泉水■让我怎么说嘛，现在在日本还没有正式公布这个东西呢（笑）。不过，我们在E3上公布的许多东西，到正式发



售一般都有一段时间。所以这个系统什么时候在日本发售，大家都可以估算出来（笑）。

使用HD DVD Player播放次世代规格影像的XBOX360主机

——说到周边机器，现在XBOX360的HD-DVD播放外设也已经正式在日本发表了。

泉水■是的。HD-DVD将是下一个时代的影碟存储设备。关于HD-DVD与Blue Disc的争论，人们认为HD-DVD在某些方面处于劣势，但是相反在制作成本上要便宜，这是HD-DVD的优势。HD-DVD作为一个可选的部件，这对于玩家们来说是很方便的。将来有许多玩家可以通过HD-DVD播放器来看到高清的影碟。

——根据一些媒体报道，HD-DVD外设是Microsoft在年末商战时对抗SONY PS3的战略手段。是这样吗？

泉水■虽然有很多人这么说，实际上不是这么回事。XBOX360在价格方面更有竞争力，这才是游戏机的王道。至于说



到多媒体功能方面，的确越来越多的玩家开始喜欢上高素质的HD影像，但是如果把播放HD作为XBOX360的标配，那么就会给那些不看HD的玩家们带来经济上的负担。为了给更多玩家选择的机会，我们才把HD播放器作为外设推出。这和PS3带不带Blue Disc播放器没有必然的联系。

与其他次世代机不同的拓展性 XBOX360的设计思想

——在设计主机规格的时候，XB360就体现了它的特征。

因为不同的玩家对主机的要求不一样，所以我们在设计的时候，希望能够让玩家们尽自己的可能，将机器改造成最适合自己的类型，本着这个原则，我们设计了XBOX360主机。

PS3最近也发表了不同规格，而XBOX360的规格，包括标准版(豪华版)和核心版（简装版）2个版本。但是，两种主机的设计概念还是不同的。玩家在买了核心版之后可以自行改装，最后也可以达到和标准版一样的配置。而PS3则把不同种类的机器分得过于明确，买的时候就必须决定买哪种机器，这就是和我们机器最本质的区别。

——顺便问一下，在年末商战的时候，XBOX360的价格会不会下调呢？

泉水■作为商业的策略手段，价格调整是早晚会实施的。但是考虑到现在的情况，目前XBOX360的价格是比较合适的。当然了，如果我们的对手阵营要把



价格往下压的话，我们也会考虑调整价格的。

质量和数量充实的软件阵营 今年年末将达到高峰

——还有，就是大家最关心的软件问题。请问现在的软件阵容发展的进度如何呢？

泉水■在我刚到任的4月时公布的那些游戏，现在已经陆续和玩家们见面了。无论从游戏质量数量到玩家们的反映来看，都还是不错的。最近的几部游戏，都将体现出次世代游戏的魅力。从游戏的画面、剧情到操作，都是以次世代为标准制作的。所以喜欢新的游戏的玩家们，可以在XBOX360上体会到游戏的乐趣。

——许多fans期待的《蓝龙》与《失落的奥德赛》的开发进展怎么样呢？

泉水■十分顺利。坂口先生制作的游戏，是玩家们可以安心等待的。而且又是Microsoft自己发售，所以制作起来相当顺利（笑）。如果没什么意外，《蓝龙》将在2006年内发售。

——《蓝龙》在玩家们当中人气是最高的。



泉水■微软也期待着玩家们这样的反应。但是在XBOX360上造成轰动效应的，应该不止《蓝龙》一部作品。《战争兵器》和《FORZA赛车2》这些游戏也十分注目，大家选择的时候，还是有许多可选的游戏的。

——4月份宣布制作XBOX360游戏的TRI-ACE说"夏季会有详细的作品发表"，那么现在有没有消息呢……？

泉水■这个已经说过了啊（笑）。关于这些问题，我们会在适当的时间告诉大家答案的。

——最后，请您说说，贵社在2006年东京游戏展上将有什么行动呢？

泉水■应该要披露非常正规的内容。我们公布的游戏阵容将有别于以前XBOX与XBOX360，许多重量级大作都会出现。这也是在年末商战之前的一次展示机会。

——和对手阵营相比较,胜算有多少呢？

泉水■在比较硬件机能的时候，人们经常把目光投在许多细节表现的方面。但是最重要的，还是综合素质的体现。在总体性能上平衡，然后发挥机器的能力开发出游戏，事情就是这样。XBOX 360是一台可以发挥出很高机能的优秀



主机，其最后表现出来的潜力，是其他机器不能相比的。在2006年的东京电玩展上，大家将会见证XBOX360主机的真正实力。

XBOX360事业负责人采访后记

在XBOX360发售之前，Microsoft的某位核心人物曾经就次世代游戏机命运的话题提出了3个有决定意义的要素：硬件、软件和售后服务。（三岁小孩子都懂的道理，从大人物嘴里说出来就不一样了吗……？）而从与泉水先生的谈话中，我们确实可以发现XBOX360的开发者一贯是注重这些要素的。无论是HD-DVD播放设备的公布与即将发售（硬件方面），还是《蓝龙》、《战争兵器》等游戏的开发工作（软件方面），以及XBOX live Arcade等服务项目的充实，我们都可以看到微软在拓展日本市场方面的努力。毕竟决策者认为"不拿下日本市场就不能算是全面的胜利"，泉水氏在展现XBOX360的"王道"风采的时候，首先从"战略的王道"入手，目



前XBOX360在日本的事业发展比他上任之前要顺利很多。而在这时候起用TOKIO这样的大众偶像作为自己的代言人在日本的年轻人中争取人气，也是一种对日本市场显示亲切的做法。毕竟作为外来的游戏机，XBOX360在日本的认知度甚至比不上以前SEGA开发的Sega Saturn和Dreamcast，所以要在这里本土观念很浓厚的地方扎下根来，就必须使用让人认同自己的策略。所以这一年来微软在自己的主机上是开发了相当多数量的日式游戏，在宣传方面也下了很大工夫。虽然收效未必如预想的一般立竿见影，但是这台机器在日本人心目中的地位已经不再是微不足道、可有可无的机器了。在缺乏有力的第三方软件支持的情况下，XBOX360必须拿出自己主机上的独占游戏并且吸引大量玩家，这样才能争取在次世代大战中抢到先机。但上要看到，SCEI和它的PS3依靠着巨大的惯性，即使在首发时期不卖出太多，但是到一定时间之后就会想各种办法来吸引玩家们的。在这种情况下微软必须依靠自己的力量开发出更多适合日本市场的游戏，不然的话，除了价格之外，很难找到其他优势。

怀旧长廊 著名制作人"山内一典"年轻时代之超级名作 超任末期之东洋风动作冒险活剧「迦楼罗王」

序幕：魔神复活传说



以前的人类一族其实是拥有神秘力量被称为魔神族的种族。很久以前的世界是由天、地、魔三界组成，"神族"统治天界；"魔神族"统治地界；"魔族"统治魔界。魔族在首领罗婆南的带领下，向神族和魔神族宣战。由于罗婆南拥有强大的力量，眼看世界即将被魔族吞并。神族与魔神族最终联手，将罗婆南连同魔族一起，封入异次元空间。数千年过去了，神族与魔神族又爆发了战争。由于势均力敌，双方很快便签定了停战协议。魔神族有个性格好战的将军叫阿修罗，他反对停战希望战争永远继续下去。为了阻止阿修罗的野心，魔神族耗尽了自己神秘的力量，将阿修罗封入地下。从此魔神族失去了神秘的力量，作为人类一族在地上生活。随着时间的流逝，神族与魔神族的存在，变成了传说。

然而，魔族首领罗婆南却通过异次元空间的裂缝，向封入地下的阿修罗传达邪恶的思想。当得知魔族即将复活的时候，阿修罗欣喜若狂答应复活后与魔族并肩战斗。终于魔族和阿修罗再次来到地上，世界马上将再次陷入战乱。为了拯救地上界的混乱，需要拥有神秘力量的真魔神。这时，真魔族的后裔迦楼罗出现了，他继承了古代迦楼罗王的血脉，只是真正的力量还没有苏醒。守护魔神之祠的长老唤醒了迦楼罗王的力量，迦楼罗王踏上了拯救世界的冒险。

ORIENTAL式冒险活剧

《迦楼罗王》是一款以印度神话为题材的动作游戏。通过日本著名漫画家板桥秀法描绘出的世界，使东洋风格的世界观成为本作的特征。乍一看标题可能会认为本作是一款比较神秘的传说类游戏，笔者当年就是冲着这个神秘的全汉字标题而购买这款游戏的。而且实际进入游戏就会发现，无论是主角迦楼罗王的人物设计，或是中途的各种过场，都充满了传统日式动漫作品的风格。游戏的内容不但不神秘，反而非常轻松幽默，相信只要是游戏玩家就一定不会排斥本作。就算是现在拿出来，也是一款能让人热血沸腾的动作冒险游戏。

游戏的类型是SFC时代大为流行的正统横版滚动型动作游戏。8种各具威力的必杀技、巨大的充满个性的BOSS、丰富的关卡构成、3D视点的隐藏关卡、各种分支剧情、以及美丽的画面表现和音乐……等等。就像说明书中写的那样："这里有动作游戏的一切！"，本作毫无疑问是一款充满乐趣的正统派横版动作游戏。

迦楼罗王的基本系统

本作的操作方法与一般的动作横版过关游戏基本相同。通过十字键控制移动、Y键拳脚攻击、B键是跳跃、通过L和R键选择必杀技、X键发动必杀。通过B加十字键可以实现抓住墙壁，上下移动的同时，还可以对敌人发动攻击。如果本作没有这种系统，游戏的难度将是魔鬼级的。

主人公迦楼罗王每打倒一次BOSS，就可以习得一项必杀技（共8种）。虽然发动必杀技会消费气力值，但是通常的拳脚攻击范围太小，因此必杀技在游戏中显得非常重要。除了攻击以外，必杀技还可以作为移动和回复体力的重要手段。特别是必杀技"飞虎跑"，发动的效果是实现空中移动，是游戏中突破某些困难地形的唯一办法。

"迦楼罗王"的世界是3个大陆组成，主人公可以在地图画面完成移动。地图上的森林、塔、城等区域是主人公的修行道场，也是本作的各个关卡。每个关卡中都有各种丰富的道具和各式各样的机关，除了通常的旁观横版画面外，还有飞行和水中关卡等等。把守每关的BOSS也设计得非常出色，充满个性的攻击会让玩家十分难忘。

迦楼罗王的修行之旅是从地图西南侧的一座庙宇中展开。游戏的剧情中，迦楼罗王被阿修罗一击倒地后，在这座庙宇中被守护魔神之祠的长老所救。游戏中的各处都有这种"庙宇"，玩家可以在这里随时见到长老，与其对话可以搜集各种情报。游戏中如果生命数为0时，玩家则可以回到最后进入的庙宇中继续进行游戏。

本作中最初的大陆基本上是为了让玩家习惯游戏系统，而设的练习关卡。在这里经过认真的修行之后，可以渡过海洋到达第二块大陆上开始真正的冒险。渡海的时候可以进入本作3D视角的隐藏关卡。第二块大陆非常广阔而且关卡众多，也是游戏中最主要的大陆。玩家为了学习必杀技需要在这里反复攻略，而且7种必杀技必须达到MASTER级别，否则无法学到最后一种必杀技。习得所有必杀技之后，就可以前往最后一块大陆与阿修罗进行最终的决战。

迦楼罗王的魅力所在

本作的魅力之处可以说举不胜举，但最主要还是表现在操作感和难易度上。动作游戏的灵魂就是操作感，实际操作过本作的玩家一定会感觉游戏的按键反应非常迅速而准确。跑动、飞行、游泳、攀缘、发必杀……等所有动作都非常流畅，有一种像卡通片般栩栩如生的感觉。而且当主人公站立不动时，也会因为呼吸而身体轻微地上下移动。当发动拳脚攻击时，主人公会根据动作而发出各种有趣的声音。记得笔者当年在玩本作时，就感觉操作感完全凌驾于当时同类作品之上。

说心里话，本作的难度并不高。没有难度选择也许不能满足某些动作游戏上级玩家的苛刻要求，但笔者认为游戏中的很多地方都是经过精心设计、仔细调整之后完成的。很多关卡还是需要动一番脑筋才可以顺利通过的，所以本作的难易度应该是能让大多数玩家所接受。游戏的序盘非常简单，玩家可以熟悉各种操作。到了中盘开始，虽然难度大大增加，但是可以得到各种道具宝物，而且残机数也会越攒越多，就算失败了也有很多机会重新挑战。有时候会碰到看似好像攻略不能的情况，但其实只要活用必杀技，就可以轻松通过。在面对很多强敌BOSS时，有时候利用必杀技智取远远胜过力敌。

「SCE」谨制的作品？

本作是由"EPIC SONY RECORD"发卖，其实就是现在的SONY COMPUTER ENTERTAINMENT（SCE）公司。说到本作的导演，各位可要听好了，就是现在超有名的"GT赛车"系列的制作人山内一典。关于本作的开发公司，是一家名为"浮世亭"的开发商。当时主要从事接受SNK以及SONY的游戏开发订单，制作过1992年SFC版电影改编的动作游戏《HOOK》，以及NEOGEO、SNK掌机和PS平台的一些游戏。虽然公司的名气不是很大，但绝对是家有开发实力的公司。



正是因为有实力派的开发人员，本作的操作感、画面、声音、游戏性等，都具有极高的水准。以当时的硬件条件来说，笔者真的找不出本作的缺点。其实就当时来说，像这么一款完成度如此之高的游戏并不多见。从游戏生动的故事情节和难易度的平衡上来讲，本作更像是一款SCE出品的PS游戏。总之，《迦楼罗王》具有革命性的游戏系统、冲击性较强的故事情节、各种幽默的爆笑要素。虽然整体个性不是非常突出，但对于正统派动作玩家来说，本作完全称得上SFC末期的一款杰作。□文/龙马



怀旧长廊 圣剑传说完结并不代表结束 新的传奇谱写新传说的序章



突出的娱乐感

98年，Langrisser持续十年的传说最终还是落下了帷幕，正当"梦战"迷们扼腕叹息于一个传说终结时，另一个陌生而又似曾相识的名字突然出现在人们的视野当中。梦幻骑士(Growlanser)，相同的制作组，相似的名字，相似的世界观，人们都理所当然地把她当作Langrisser的后续作品，然而放弃了已经越来越难取得突破的纯战棋形式，选择了RPG这种更自由的表现形式的制作小组却有着新的想法和行动。如果说Langrisser系列是在日本游戏业最辉煌的十年中一场五光十色的欢快旅行，那么，Growlanser系列就是一场寻求改变寻求生存的艰难跋涉，而这次，我们要来到的就是跋涉的起点——诞生在1999年的《梦幻骑士》。

如果站在一个苛刻一点的角度来评判《梦幻骑士》的话，缺点可以找出很多很多，诸如画面不够华丽，世界观不够大气，系统不够成熟……等等等等，但是"用心"二字却是游戏中随时随地都能看到的。那种开创全新故事的进取心，甚至让这一作品成为之后出品在PS2上的2和3都无法超越的系列之中的经典。

传统却出色的影音效果

无庸置疑，和Langrisser系列一样，漆原智志的人设是首先让人真正意义上眼前一亮的特色，虽然其笔下过于唯美的人物很容易让人产生审美疲劳，有很多人物也很有花瓶的嫌疑，但是那优美的画风却是吸引了包括笔者在内的众多Fans一路追随而来。虽然和《北欧战神传》这样代表2D画面最高水平的作品比起来本作还是有一定的差距，但是在游戏中无论是对话时的人物半身像还是零星出现的插画加上朴素的2D卡通画面给人的感觉甚至好过PS2上大量使用"伪3D"背景的2和3。而四头身人物造型除了让人忍俊不禁，在战斗中的动作也都毫不含糊。

在"音"这个要素上，继承Langrisser系列配乐上的特色，无论是平常的轻松搞笑，还是战斗时的紧张刺激，乐曲都很好地烘托出了当时的气氛。之后则要提一下系列作品一贯华丽的声优阵容，玄田哲章、三木真一郎、上田佑司、置鲇龙太郎，足够有"恋声癖"的玩家激动一阵子了。（小声说一句：这种女性向倾向严重的声优阵容也使得本作在日本的女性玩家中有相当不错的口碑，不过结果就是有很多出自同人女之手的同人作品在网络上流传。）虽然限于制作成本而不可能有更多的CG动画来充斥这部作品，但是极具特色的男女两版"光之翼"却显示了制作者的良苦用心。

创新却不太成熟的战斗系统

作为一个留有战棋要素的RPG游戏，战斗就成了重头戏，战斗方式上《梦幻骑士》放弃了Langrisser4和5中经过改良进化的"行动值"系统，却重新捡起了在3时饱受恶评的"半即时"战斗。虽然这看起来是一种颇为"疯狂"的举动，但是制作组显然有自己的想法，由于战争场面的缩小，Langrisser系列中经典的佣兵系统被彻底取消，而在3中最受诟病的莫过于在半即时的战斗中那一大团佣兵所引起的种种问题——队型调整，移动方式还有那杀也杀不干净的小强设定，从而导致了后期在大规模战场上战斗冗长，整体节奏失衡，直到引起玩家的反感。但是在单兵作战的《梦幻骑士》中却不存在这个问题，少数单位在小范围的战斗恰恰可以发挥半即时的优势，使战斗的局面更加多变而又不至于完全游离于玩家的控制之外，无形中增加了游戏的耐玩性。而在恢复半即时战斗系统的同时，在很大程度上左右着Langrisser系列战略战术安排的"包剪法则"也随着佣兵系统的消失而取消不再适用，取而代之的是各种武器之间长度和攻击频率之间的平衡。但是不得不说的是，作为这个战斗系统的实验作品，本作平衡性的调整显然不太成熟，除了反差过大的沃雷斯，每个角色两种武器之间基本看不出什么太大的区别，长的那一点对战术战略的影响微乎其微，选择同期攻击力更高的武器一般都不会有什么坏处。而魔法咏唱时间过短导致游戏时和战斗的节奏同时被打乱，以至于到了后期经常是双方的魔法乱飞，结果就是物理攻击角色只能退居二线，而玩家更要一次又一次等待魔法发动前的那一段真空时间，这两者之间的平衡。虽说如此，对于这一新颖而独特的战斗系统的发展，本作功不可没。

平庸却不乏细腻的人物情节

The time may put us apart. I know that I will find you with faith.
I don't believe in destiny but I know you were the one when our eyes met
Defied your fate.

这是代替副标题出现在游戏名字下面的一段文字。当看到Faith Destiny Fate这样三个词汇时就让人不由地想到：这个游戏的情节应该会很"俗"。初涉RPG的《梦幻骑士》在主线故事上确实是随俗得很。从一开始主角在床上被一记"迪比飞踢"强行叫起，到后面顺着剧情主线一步步成长，直到最后成为拯救世界的Growlanser——光之救世主，基本都是完全遵循了一般的RPG定理。而在中间穿插的恋爱要素也让玩家能够不时放松一下，"木炭蛋糕"、"青梅竹马"、辛酸的回忆，虽然都不是什么太有新意的桥段，但是经过游戏里的渲染却也都有各自的特点。

而在人物刻画上，无论是那个活泼过头的主角"代言人"人造生命体迪比，还是爱哭的妹妹露依茜，再到女扮男装的皇家骑士朱莉娅，女性角色的大轮廓虽然有照搬恋爱游戏的嫌疑，角色们却都有着鲜明的个性。或是闹哄哄的聚会，或是严肃的对决，又或是悲情的告别，角色之间的互动再加上声优的烘托，其中的一幕幕至今也还历历在目。

摆脱过去阴影的世界观

Langrisser系列的成功和失败恐怕都离不开它的世界观。特别是在2之中，忠诚的骑士、神秘的法师、历经沧桑的古堡，即使16位机的机能不足以用画面表现这一切，玩家们却可以从游戏细节中感受到那浓郁的欧洲中世纪风格，当第一次见到代表那个时代的重装骑兵呼啸着冲过屏幕时，即使一个接一个被踢飞的是我方的步兵，玩家心里也都会发出一阵由衷的赞叹吧。然而随着3里"科技"这个要素的出现，玩家对那个世界感到了一种无所适从的陌生，制作组似乎也不知道该赋予角色们怎么样的身世和故事，于是Langrisser渐渐走向了没落。而在《梦幻骑士》里，制作组终于突破了那个束缚他们自己的世界观。科学和魔法的对立一开始就是一个矛盾，故事中的正邪对抗也远离了绝对的正义与邪恶，发动战争也不是以大陆的绝对霸权这种单纯的目的为理由。整体上少了一丝奇幻风情而多了一份科幻气息。

这个世界不存在圣洁的女神，也不存在惟恐天下不乱的邪神。穷凶极恶的最终BOSS也不过是一个因为自己无限的欲望而堕落的人类，在以人类自身利益冲突为前提的战争中，个人的悲欢离合也更有现实色彩，在这份现实色彩之外，制作组表达了自己对这个虚拟世界的看法——在这里感性的魔法和理性的科技共存，两者之间的冲突也只有靠理性和感性兼具的人类来调和，无论偏向于哪一方，最后的结果都将由人类自身来承受。

体现对玩家体贴的昔日经典

游戏中一些细微的地方更显示出作者真的是十分地用心，让玩家在初期就习得传送魔法的设定，二周目为让玩家能把全部精力集中在恋爱要素上而出现的超级饰品，比起进入PS2时代后为了增加游戏时间而使用大量磨时间设定的游戏，本作对玩家实在是非常体贴。在小游戏和隐藏要素上，在游戏序盘能够决定主角能力的一个个小游戏，吃土豆片吃出游戏中的人物图片的设定，还有那隐藏得十分巧妙的隐藏迷宫，都能让玩家乐在其中，而通关后演绎各个角色的众声优对玩家加以祝贺并畅谈配音感想的CV Room不仅仅对于有"恋声癖"的玩家来说是无上的至宝，对于普通玩家来说也是一种悉心的肯定和鼓励。在ATLUS设置的主页上曾有过"新作期待榜"的投票，复活Langrisser系列的呼声自然是最高，但是依然有不少人选择了在PS2上复刻《梦幻骑士》，可见本作在玩家心中的地位。

虽然开始走3D路线的新作已经在PS2上发售，但是当我们回首再看看这系列作品的起点时却可以发现，渗透在游戏中那点点滴滴的创意和努力，正是这一系列发展到今天的基础。

此后出现在PS2上的2、3、4代依然是在继续着这个不太成熟的传说，但是对于大多数系列支持者来说，最让人怀念的恐怕还是这个有些生涩却最单纯的"她"吧。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2006年10月1日。

广告阅读图例

价格（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

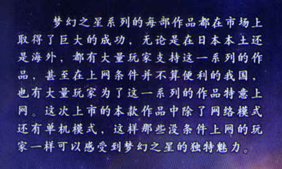
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		NDS	XBOX360	小神游SP	NDS LITE	XBOX
1250 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1350 普通（1.5版） 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	850 北京鼎好	2790 山东报价	680 北京报价	1080 武汉夏源	1400 北京报价
1100 北京鼎好	1190 山东报价	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1420 普通 1600 豪华 山东报价	880 上海报价	2750 皇金荣新蜂	680 上海报价	1180 上海报价	1400 上海报价
1180 广州报价	1200 成都报价	1400 普通 上海报价	1400 普通 广州报价	880 广州报价	2750 上海报价	680 广州报价	1180 山东报价	1400 广州报价

NGC	GBM	PS2记忆卡	M3电影卡	1G记忆棒	SC卡	PS2手柄	家用机软件	掌机软件
900 北京报价	700 北京报价	120 北京报价	280 北京报价	380 北京报价	230 北京报价	150 北京报价	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂	NDS FF3 350元 北京报价
880 上海报价	700 上海报价	120 上海报价	290 上海报价	380 上海报价	210 上海报价	150 上海报价	PS2 战国BASARA2 420元 北京报价	NDS FF3 350元 上海报价
920 广州报价	700 广州报价	120 广州报价	270 广州报价	360 广州报价	210 广州报价	150 广州报价	PS2 战国BASARA2 430元 上海报价	NDS FF3 350元 广州报价



《口袋迷》第五辑
现全面接受邮购
口袋迷
POKéMON FAN 5
超值赠品 1 口袋迷冰晶水球
电兔总动员
快乐皮卡丘
口袋迷独家赠送“冰晶水球”，让皮卡丘与电兔在炎炎夏日中时刻与你快乐相伴！
超值赠品 2 口袋妖怪酷纸帖
特别收录最新口袋妖怪四款，同时兼有热门妖怪，把自己最喜欢的小精灵帖到属于自己的天地中吧！
超值赠品 3 口袋迷光盘
4 超值大抽奖
送出50件
两款大热门文化衫加入抽奖活动，这可是真正口袋迷的标准装备喔！人手一件的极珍品！
全国火热上市中!!
超值定价18元
邮购请注明“口袋迷5” 邮购地址：北京东区外安邮局75 信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取



梦幻之星系列的每部作品都在市场上取得了巨大的成功，无论是在日本本土还是海外，都有大量玩家支持这一系列的作品，甚至在上网条件并不算便利的我国，也有大量玩家为了这一系列的作品特意上网。这次上市的本款作品中除了网络模式还有单机模式，这样那些没条件上网的玩家一样可以感受到梦幻之星的独特魅力。



PS2	本刊译名：梦幻之星·宇宙			CERO B
	SEGA	7140日元	2006.8.30	
角色扮演	DVD-ROM	日版	单机1人	235KB

献给在广阔宇宙中挑战自我的人

基本按键操作

键位	功能
○	确定/调查/交谈/拾取道具
×	道具热键
△	特殊攻击
□	普通攻击
↑↓←→	控制选单
左摇杆	控制人物移动（轻推为步行/重推为跑步）
右摇杆	调整视角
L1	回复视角/左横移右横移
R1	切换左手武器
R3	第一人称视角
START	角色资料/道具/MAP/队伍/系统

物品及武器的装备

本作的战斗中玩家可以装备上三组武器和六样物品，玩家要先选择好武器和道具装备，然后在战斗中先按叉子键盘显示出武器和道具，然后用十字键替换需要使用的武器和道具，在战斗中按圆圈键使用。使用完不经常使用的道具后，最好将下次使用道具的位置放在药品上。需要注意的是武器分为双手武器和单手武器，每组武器最多只能装备两样，根据职业不同可以装备的武器也不相同。



名词解释

警卫团：为了保护被危险生物和犯罪者威胁的百姓，因此创建的古拉鲁太阳系最大民间警卫公司。

罗古斯海贼：以罗古斯为根据地的海盗，流窜于太阳系的小行星之间。

恩多拉姆机关：同盟军的特殊部队，以保护遗迹为目的，非常神秘的一个组织。

同盟军：三行星联盟缔结后创建的军队，简称AMF，依靠强大的武力镇压反叛者。

古拉鲁教团：宗教组织，教团由四名星主长负责管理，有很多人类和精灵的信徒。

四大种族

人类：古拉鲁太阳系最繁荣的种族，能力平均，以行星巴鲁姆为主要居住星球。可以从事任何职业，但是并没有哪一项格外出众。

精灵：从人类产生出的种族，擅长精神力和法力，但不擅长近身战斗，适合从事支援的职业。

兽人：改造遗传基因产生的种族，擅长近身战斗，并且可以变身。

卡斯特：统治着人类的生命体，不善于使用魔法，但命中力高，居住在行星巴鲁姆。

攻击方式与种类

打击：接近攻击，可以使用枪、剑等近身武器攻击，非常适合刚接触本系列游戏的玩家，但因为攻击时非常接近敌人，也很容易遭受到敌人的攻击。

射击：远距离攻击，可以使用弓、铳等多种武器。不接近敌人，玩家相对安全。

法击：使用精神能量，不用接近敌人便可以攻击。可以使用多种属性法术进行攻击，还可以使用回复魔法。


—游戏的画面将充分发挥了主机的机能，人物惟妙惟肖。

各种武器性能分析

武器	特点	特技特征
ソ-ド	双手武器，可以攻击复数敌人	攻击周围圆形范围的敌人
ナックル	双手武器，快速超近距离攻击	突进到前方攻击，附加贯通、吹飞效果
スピア	双手武器，攻击纵前方的复数敌人	可以攻击到比普通攻击更多的敌人
ダブルセイバ-	高手向武器，使用双刀攻击敌人	旋转身体攻击前方敌人，高威力
ツインセイバ-	双手武器。	左右开攻的强力特技
ツインダガ-	双手武器，连续攻击	对周围全部敌人进行复数攻击
ツインクロ-	双手武器，高攻击力，面向高手	从空中复数攻击广范围敌人
セイバ-	单手武器，容易使用的小剑	连续攻击使敌人浮空
ダガ-	单手武器，攻击速度极快	高速对敌人进行连续攻击
クロ-	单手武器，虽然是近身武器，但攻击力很高	给予敌人非常沉重的打击
ライフル	远距离用双手武器	炎属性的专用弹附加燃烧效果
ショットガン	远距离双手武器，放射状发射复数子弹	冰属性专用弹附加冰冻效果
ロングボウ	远距离双手武器	土属性专用弹附加沉默效果
レ-ザ-カノン	远距离双手武器	雷属性专用弹附加感电效果
ツインハンドガン	远距离双手武器	光属性专用弹附加混乱效果
ハンドガン	容易使用的远距离单手武器	暗属性弹药附加感染效果
クロスボウ	可以连续发射的远距离单手武器	炎属性专用弹附加燃烧效果
マシンガン	可以连续发射的远距离单手武器	冰属性专用弹附加冰冻效果
ロッド	法击用双手武器，最多装备四种法术	消费PP使用魔法
ウォンド	法击用单手武器，最多装备两种法术	消费PP使用魔法

战斗画面详解

这是进行游戏战斗的基础，因此必须首先解说一下游戏战斗的画面。画面内详细表示出敌人和自己的情报，知己知彼才能百战百胜。玩家要尽量将战斗引导到向自己有利的方面发展，才能顺利打穿整个游戏。



敌人的情报

队伍成员情报

玩家的情报

详细表示主人公的名称、等级、体力数值、下次提升等级需要的经验值、异常状态时的情报。需要注意的是当玩家陷入混乱状态时，将会在一定时间内完全失去控制，在此时一定要尽量逃离战场，确保自己的人身安全。

小地图

表示玩家目前所在位置，以不同颜色来区分敌我。

攻击点

蓝色表示敌人不在攻击范围内，红色表示可以攻击到敌人。

武器及物品

在这里可以进行武器和道具的交换，不过在使用这些武器和道具前要先在菜单中将其放入指定的位置中。

战斗菜单
1、キャラクターのステータス：主人公情报
现在所持している各装备：现在持有的各种装备
习得したフォトンアーツ：已经习得特技
タイプごとのレベル：职业等级
2、一级菜单
所持している武器の装备など：现在持有的武器装备
所持している防具の装备など：现在持有的防具装备
所持しているアイテムの使用など：现在持有的物品及其使用
所持しているパーツ・服の确认など：查看现在所有的服装
所持している合成・ルームグッズの确认など：查看现在持有的合成用品
二级菜单
パレット入れ替え：替换装备武器
フォトンアーツをリンク：在武器上装备技能
PP回复アイテムを使う：使用回复PP药品
置く：扔掉武器
戻る：返回上级菜单
3、フィールドのマップ表示：查看战场地图
4、パーティー结成：组建队伍
パーティー解散：解散队伍
5、オプションの变更：改变游戏基本设定
ゲーム终了：结束游戏

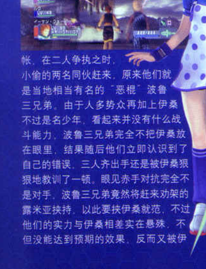
种族相争数百年间，终于走上和平道路
同盟缔结仅仅百年，世界大乱无数怪物突袭来……

CHAPTER NO.01 OF LIGHT AND DARKNESS 恶梦的式典

古拉鲁太阳系的三大行星上居住着人类、精灵、兽人、卡斯特等四个种族，在这四个种族互相仇视对立，持续了五百年的战争，最后终于发现战争不能解决问题，于是缔结同盟，走上了和平的道路。然而在缔结同盟一百年左右，危机突然降临……

伊桑是人类的少年，今天与妹妹约好一起观看古拉鲁太阳系的一百年庆祝典礼。打工结束后伊桑驾驶着电子滑板高速奔驰，不料被一辆迎面驶来的豪华轿车撞倒，幸亏从车上下来的美女及时为其治疗才使伊桑立刻痊愈。看来这位美女是很有身份和地位的人，身边的保镖对她毕恭毕敬，而且非常尽量不让她与陌生人接触。

与妹妹露米亚会合后，两人一起来到四层观看盛典，在路上露米亚被人撞了一下，机警的伊桑立即发现此人是一名小偷。可惜这个卑鄙的小贼趁二人查看失物之时逃跑，愤怒的伊桑立刻追了过去。小偷踏上列车后以为平安无事，大摇大摆地下车闲逛，准备挥霍掉刚才的成果。但让他想不到的是伊桑驾驶着电子滑板迅速追来，并且一把将其牢牢抓住。虽然人赃并获，但小偷却死不认



帐，在二人争执之时，小偷的两名同伙赶来，原来他们就是当地相当有名的“恶棍”波鲁三兄弟。由于人多势众再加上伊桑不过是名少年，看起来并没有什么战斗能力，波鲁三兄弟完全不把伊桑放在眼里，结果随后他们立即认识到了自己的错误，三人齐出手还是被伊桑狠狠地教训了一顿。眼见赤手对抗完全不是对手，波鲁三兄弟竟然将赶来劝架的露米亚挟持，以此要挟伊桑就范，不过他们的实力与伊桑相差实在悬殊，不但没能达到预期的效果，反而又被伊桑毒打一顿。恼羞成怒的波鲁三兄弟竟然不顾身份以大欺小，对眼前的少年掏出了武器，准备对伊桑痛下毒手。此时警卫人员莱奥赶来，阻止了即将发生的流血事件，波鲁三兄弟落荒而逃。不过不知道是出于什么原因，狂傲的伊桑对莱奥毫无感谢之意，反而怪他多事，甚至向其挑衅。

盛大的庆祝典礼按时召开，让伊桑大吃一惊的是出席庆典的巫女竟然就是刚才为他疗伤的美女。而接下来发生的事却让全部人震惊，太空中的舰队突然遭到流星雨的袭击，大量舰艇相继坠落。会场上立刻乱成一团，伊桑也拉起妹妹逃离观礼区。逃亡途中城市中的建筑物坍塌，巨大的岩石将伊桑和露米亚分开，伊桑只好返回找人帮忙推开岩石。可惜大家都忙着逃命，没人向伊桑伸出援助之手，无奈伊桑只好找到警卫莱奥请求帮助。此时伊桑的态度自是一百八十度大转变，莱奥也不记前嫌，立即联络本部寻求支援。二人在等候总部援军之时，突然出现了从未见到过的怪物，警卫大叔一不小心被怪物袭击麻痹，浑身动弹不得，好在伊桑反应快使用警卫的武器将怪物消灭。怪物的突然袭击让二人意识到了更大的危险，伊桑更不能让妹妹一个人独自等待救援。由于莱奥暂时不能行动，因此将自己的全部武器都交给了伊桑，自己利用步话机指示，让他先独自去营救妹妹，等援军赶到之后自己再前往会合。

寻找妹妹的路上，伊桑又遇到了波鲁三兄弟中的老二和老三，这两个倒霉蛋在刚才的混乱中与大哥失散，因此正在寻找失散的老大，所以仇人相见并未眼红非但没有战斗，还因为顺路而且人多力量大伊桑甚至与他们合作。虽然刚才是不共戴天的敌人，但现在却是通力合作的好伙伴，人生真是变化万千！为了找到大哥，虽然两位不良人士战斗能力并不出众但也全力战斗，三人的努力没有白费，终于找到了波鲁三兄弟中的老大。尽管被伊桑搭救波鲁三兄弟欠了伊桑很大的人情，但是他们却嘴硬地说“下次见面也许还是敌人！”当然伊桑是不会在意这些手下败将的。之后伊桑不但救出了自己的妹妹，还顺手搭救了几名无辜的市民。而此时莱奥也完全恢复，可以自由行动并带着援军赶来。由于伊桑的父亲生前就是警卫人员，在伊桑儿时便因公殉职，随后不久伊桑的母亲也因为劳累过度去世，失去双亲的伊桑和妹妹露米亚两人相依为命，被叔父抚养成人。从小失去双亲的伊桑生活艰辛，因此他十分痛恨去世的父亲，认为他连自己的亲人都没能力保护，更没资格去当警卫保护别人。但通过这次的救人行动再加上与莱奥的接触，伊桑对父亲和对警卫的想法都发生了改变，甚至产生了加入警卫团的想法……

流星雨所到之处都受到了污染，出现了大量怪物，原生动物也凶暴化，整个太阳系的形势危机，而联盟将这种随流星雨袭来的怪物称为SEED。

CHECK

1、序幕过后，乘电梯上四层右上的リニアインホーム。
2、返回找莱奥对话，剧情后按其指示前进。
3、去附近场景寻找开门的道具。
4、装备上ゴーグル，按叉子键替换，寻找并锁定可以攻击的岩石。
5、BOSS战：非常简单的一战，只要不断使用近身攻击特技便可轻易取胜，甚至不用使用药品回复。



CHAPTER NO.02 TYPICAL LIVES 巴鲁姆的亲子

距离流星雨袭击事件已经三个月了，伊桑已经不是当日的那个卤莽后生，而是报考了警卫团并且顺利毕业，目前正在等待参加实践任务。清晨新派给伊桑的GHX005号机器人将他唤醒，它那古怪的造型把熟睡的伊桑吓得够戗。简单交谈几句后，伊桑便喜欢上了这个古怪的小家伙，还给它起名为“比特”。（以前宠物的名字）

虽然伊桑已经从警卫学校毕业，但还不是正式的警卫员，必须在教官的带领完成数个月的实地研修，如果表现出色才能转正。而所谓的研修其实就是完成各种任务，伊桑的第一个任务地点是行星巴鲁姆，巴

鲁姆是太阳系联盟支配的星球之一，政治要职、行政机关、管理机构等全部由联盟运营。这个星球原本是物产丰富的自然行星，但因几百年的种族战争而面目全非，虽然现在在星球上有不少美丽的景观，但全部是人工制造。巴鲁姆的首都是塔鲁卡斯，经济中心是霍鲁提斯，人口数量大约十亿，而其他太阳系全领人口数量的总合大约为一亿，因此驻扎在巴鲁姆行星的联盟人口与驻扎其他星球人口总合相等，都是五千万。

在一个露天的咖啡吧，伊桑见到了自己的教官卡莲和同伴修加。修加就是伊桑的同学，他认为与每位美女相遇都是上天给自己的恩赐，错过了必定要遭受天谴，因此在任务中也与咖啡吧女服务员搭讪，结果自然是被教官卡莲狠批一顿。由于伊桑非常自信并且对人毫无防备之心，因此在赶来会合的路上多次被人欺骗，而这一切却都被卡莲看在眼里，因此也要责备伊桑。伊桑和修加这对难兄难弟性格完全不同，但却同样都遭受到上级的严厉批评。

伊桑这一小队的第一个任务是净化草原寻找到新牧场主卡拉姆，委托人是卡斯特族的诺露菲。由于SEED的侵蚀，牧场上的动物突然凶暴化，诺露菲更是担心卡拉姆出事。老牧场主在去世之前将儿子托付给了诺露菲，卡拉姆失踪更让她焦急万分只好寻求警卫团的帮助。此时同盟军的军队已经赶到草原，准备用爆炸的手段清除掉草原上的一切怪物，不过在卡莲的请求下，同盟军大尉答应在警卫团找到卡拉姆之后再做行动。最后在伊桑一行的努力下终于顺利救出了卡拉姆，由于他是人类，在父亲去世以后觉得自己是孤单一人，虽然诺露菲在身边照顾他的生活，但她却是卡斯特族人，因此卡拉姆对她毫不信任甚至还抱有很强烈的敌意。所以卡拉姆要离家出走，在牧场上寻找父亲当年饲养的家畜，甚至把这只家畜看做是父亲留给自己的遗物。通过这次的教训，卡拉姆心中不再对诺露菲怨恨，不再仇视卡斯特族人，更让伊桑一行人看到了消除种族矛盾的希望和光明……



CHECK

1、离开宿舍后上五层与前台对话，得到出航许可。
2、可以先去二层补给，到三层与妹妹对话。
3、本部剧情后，去四层选择惑星パルム开始第一次实地研修。
4、着陆后去东地区警卫团支部接受任务。
5、去西地区找同伴。
6、同伴加入后学习一下基本的组队方法，解散后先让修加入队，再去中央广场找卡莲。
7、三人集合后去东地区フライヤーベース，选择第一个任务草原净化。
8、到达草原后一直走到A区，剧情后继续前进到B区。
9、剧情后装备上ゴーグル找东西，然后使用フォトニイレイザー按方块键净化，最后攻击SEED本体。
10、一路追踪卡拉姆，进入C区。
11、BOSS战：C3区，敌人能力不强，稍微注意回复即可。

CHAPTER NO.03 RELICS 遗迹

修加赶来通知伊桑进行遗迹调查研究任务，但伊桑却熟睡不起，完全听不到修加在说些什么，无奈比特只好使用揪耳朵必杀绝技叫醒主人。虽然这种方法比较暴力粗鲁，但对伊桑绝对有效，刚才还睡得死人样的伊桑立刻生龙活虎，不过似乎耳朵比以前大了一点点。在SEED落下的地点相继发现了遗迹，因此最近展开了各种各样的调查，然而调查队却全部失踪，因此这次的任务绝对大意不得。

委托人考古专家多松博士希望能从调查遗迹中找到拯救世界的线索，而他的同行却在遗迹调查中失踪，因此多松坚持要与卡莲一行共同前往遗迹。虽然调查遗迹相当危险，但这对博士来说是必须完成的任务，因此卡莲只得在嘱咐博士一定要听从指示行动后，答应了博士的要求。一进入遗迹，多松博士便被眼前壮观的景象陶醉，立刻开始四处调查，害得卡莲多次提醒多松博士要注意安全。从古代的遗迹可以看出古代的文明，更可以看出当时的科学技术要比现在要发达许多，但这样高度发达的文明为何会灭亡成为困绕众人的疑惑。正在多松博士沉迷调查之时，守护遗迹的石像突然向伊桑一行发起了攻击，不过伊桑一行在英勇战斗后成功将其消灭，并且发现了A能量。一见到A能量，多松博士终于忍不住说出了实话，原来他并非考古学家，而是常年从事A能量的研究工作，希望将A能量推广成为未来的能量。在古代遗迹中发现了这种A能量，说明A能量是古代早就使用的能量。然而当年科学技术高度发达古代文明之所以会灭亡，罪魁祸首也很有可能就是A能量。多松博士也因为研究的A能量被某一神秘的组织追逐，因此之前一直没有跟卡莲说出自己的真实身份。

护送博士走出遗迹后，大反派马加西出现在众人面前，他就是一直在追逐多松博士组织中的成员。当年多松博士因为反对该组织的做法，所以选择了逃亡，这次再见到马加西，多松博士一样断然拒绝了他的要求，发誓不再返回那个邪恶的组织。马加西一看软的不行立即换了一副嘴脸，发动了早就埋藏在多松博士体内的剧毒，希望以此来挟多松博士，但多松博士却继续坚持自己的立场，坚决不肯返回该组织，最终为之付出了自己宝贵的生命。博士在临终之际，叮嘱伊桑一定要阻止马加西及其组织祸害世界的行动，绝对不能让A能量落入他们的手中，免得世界因此灭亡。眼看着多松博士惨死，伊桑愤怒异常，立刻冲上前去要为博士报仇。但是马加西也是同盟军的一员，如果在这里发起争执，将影响到警卫团与同盟的关系，甚至会影响整个太阳系联盟的和平，因此卡莲只得强忍住心中的哀伤拼命阻止住伊桑。

CHECK

1、去五层本部，可以选择新职业。
2、回到四层找修加，得到其队友卡片后可以随时召唤他入队。之后去惑星パルム。
3、与卡莲会合后，去东区完成自由任务“原生生物镇压”。
4、回支部剧情后出发，完成正式任务“レリクス调查”。
5、保护博士到基地，博士战死也没事，可以自动复活。
6、BOSS战：敌人是18级飞龙，注意回复体力。
7、继续前进到B区。
8、BOSS战：古代石像，除了个子很大以外没别的，战斗没什么难度

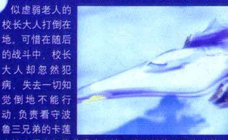
CHAPTER NO.04 ROGUES 罗古斯海贼

回到宿舍后，伊桑一个人坐在窗台上静静思考，仔细回想着多松博士的每句话语，比特看着主人无精打采的样子更是异常担心。随后来看望哥哥的露米亚也被比特吓了一跳，但是聊上几句也喜欢上了这个可爱的小怪物。得知露米亚是主人的妹妹后，比特立即换上敬语交谈，表明了自己的身份，真是一个可爱的小家伙。

跟露米亚逛了一天几乎走遍了城市中全部的商场，但妹妹却什么也没买，伊桑更是不知道妹妹到底想买些什么。由于以前的伊桑一直对自己非常自信，坚信自己就是英雄，可以保护身边的每个人。但多松博士之死却让他感觉到了自己的无力与渺小，心中非常迷惘，陪妹妹逛街也一直是心神不宁。逛了许久之后，露米亚终于买到了自己想买的物品—合成道具，让伊桑又惊又喜的是妹妹如此辛苦地逛了一天，竟然是为了买礼物送给自己，庆祝自己成为警卫团员。妹妹的这一举动使伊桑大为感动，心情无比舒畅，更坚定了自己要继续努力，虽然现在自己也许比较软弱，没有能力保护身边的人，但是自己迟早要成为真正的英雄，迟早用自己的双手保护好身边的每一位善良的人。

这次的新任务是护卫运输货物的列车，由于在货物中似乎有遗迹中挖掘的出土物品，因此警卫团对这次任务格外重视，连警卫学校的校长大人都亲自同行负责押运。这位校长大人虽然年纪一大把，胡子一大把，但是举止却一点也不稳重，不但外表有点像龟仙人，行动也跟龟仙人差不多，自然是差点被伊桑等人当成了色狼。从校长处伊桑打听到了自己父亲的情报，当年伊桑的父亲也是青年才俊，是校长大人心目中的最佳接班人选，因此校长一直为他的死感到惋惜。现在看到故人有后，而且是如此出色，让校长大人觉得无比欣慰。然而虽然校长非常欣赏自己的父亲，但伊桑以前一直认为父亲是最合格的警卫员，也是最不称职的父亲，直到在加入警卫团之后，伊桑才逐渐理解了父亲的想法，对父亲有了新的认识。

这次派遣精英护卫列车果然值得，罗古斯海贼的大队人马早已等候多时，当日碰到的波鲁三兄弟现在也加入了海贼团，并成为主力。不过他们的战斗力却没有任何提高，三人合力仍然被看似虚弱老人的校长大人打倒在地。可惜在随后的战斗中，校长大人却忽然犯病，失去一切知觉倒地不能行动，负责看守波鲁三兄弟的卡莲也被人用毒气偷袭昏迷在地。战斗形势一下大逆转，伊桑只好让修加看护着老校长，自己孤身前去营救卡莲。再次砍倒了波鲁三兄弟后，伊桑见到了海贼们的老大泰拉，并与他交手。结果年轻的伊桑完全不是泰拉的对手，三两回合就被打倒在地，不过泰拉却很有风度，不但没对伊桑痛下杀手，还出言鼓励，希望伊桑能够变得更强，下次见面时可以让自己更加快乐。听到了救援情报的同盟军队在不久之后赶来，泰拉立刻带领部下撤退，列车上的货物中缺少了最关键的A能量。虽然伊桑刚才惨败，但是他却一点也不生气与懊恼，因为自己确实是技不如人，更决心继续修炼提高自己的水平。虽然货物失窃了大半，这次任务看似失败，但伊桑其实是受益匪浅，校长大人醒来后身体无碍更是不幸中之大幸。



CHECK

1、和妹妹购物，二层服装店—二层防具店—二层武器店。
2、剧情后可以在宿舍内进行合成，上四层出发去惑星パルム支部。
3、商店里的武器等有更新，可以适量购买，还可以接自由任务。
4、支部剧情后与三人组队，回西地区。
5、接受新任务出发。
6、单人消灭几个敌人，没难度。
7、返回四号车厢，可以购买物品补给。
8、继续前进到七号车厢，得知卡莲出事，返回一号车厢。
9、BOSS战：波鲁三兄弟，先杀法师老大，再杀枪手老二，最后杀拳手老三，因为老大的火魔法和老二的远程攻击都比较讨厌。

CHAPTER NO.05 THE DIVINE MAIDEN 幻视的巫女

返回宿舍后，伊桑的脑子里想的全是如何提高自己的实力，连做梦都梦见与老校长练武。清晨修加带来了一个喜讯：新的任务是护卫巫女大人，信奉古拉鲁教的修加更是认为这项工作无比光荣。当然这样重要的任务不能仅仅派遣卡莲小队来完成，警卫团总部一共派遣了两百名队员参加巫女的保护工作。前来为哥哥送行的露米亚突然发现卡莲与巫女大人相貌非常相似，这让卡莲觉得十分不爽……

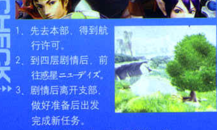
巫女一下船便受到了热烈欢迎，可见这个世界对巫女的热爱，但在受万人欢迎的同时巫女也成为杀手的袭击目标。不过警惕的伊桑迅速出手将杀手制服，保护了巫女的人身安全，但自己也身受重伤。巫女的最大愿望就是保护平民，看到伊桑为保护自己受伤，巫女大人更是要立刻亲自实施治疗，这让一旁的修加羡慕不已。完成了治疗工作，确认伊桑完全康复后，巫女才踏上了专机离开。

在这里还见到了卡莲的好姐妹玛雅，她是一名性格开朗的研究员，也曾经从事过A能量的研究工作，不过她在别的方面则比较差，尤其是厨艺方面简直可以用恐怖来形容。然而玛雅却一直在盛情邀请众人品尝自己的手艺，自己一点不认为自己做的食物简直可以与毒药媲美。如果给玛雅面子吃掉她做的食物，恐怕会对自己的身体有极大危害；但如果不吃，又会很伤玛雅大姐的心，正在伊桑和修加万分尴尬进退两难之时，总部传来了紧急警报，巫女大人的专机在途中被SEED击落。卡莲一行立即出发前去救援，玛雅也主动加入队伍共同前往。

在寻找巫女的途中，卡莲一行又遇到了同盟军的大尉，他对卡莲一行的态度依然极其恶劣，还差点与伊桑动起手来。这次同盟军大尉坚决不肯放行，众人不能继续前进营救巫女大人，但又不能在这里与同盟军士兵武力相加，卡莲一行陷入了进退两难的绝境。此时玛雅发挥了自己的另一特长，使出成熟女性的魅力，三言两语便将大尉搞定，同盟军答应在救出巫女后再做行动。

在大山深处终于找到了坠落的专机，但巫女已经不知去向，众人只好继续四处寻找。幸运的是在不远处卡莲一行便发现了巫女，她正在全力抵抗怪物的攻击，最终因为力气耗尽而倒下。然而在巫女倒下的同时，卡莲也失去了全身的力量，也许她们两人间真的有一定联系吧。将全部怪物消灭后，教团的星灵主也就是巫女的父亲亲自坐专用机赶来迎接巫女，并将卡莲救醒。在救助卡莲时，星灵主发现卡莲手上刻有星灵纹，而星灵纹却是教团中拥有很高地位的人才能获得的标志。因此星灵主提议让卡莲一起前往教团逗留几日，没准可以找到卡莲身世的线索。回到教团后，巫女与卡莲握手表示感谢，但两人刚一接触巫女大人便昏倒在地。在返回的途中，大家推测卡莲的父母也许就是教团的高官，而面对玛雅共进晚餐的盛情邀请，伊桑和修加则是异口同声地表示求饶……

CHECK



1、先去本部，得到航行许可。
2、到四层剧情后，前往惑星ニューデイズ。
3、剧情后离开支部，做好准备后出发完成新任务。
4、在A3区BOSS战，非常简单的一战。
5、净化完SEED后继续前进。
6、在坠机现场找不到巫女，继续向C区前进。
7、BOSS战：消灭最初的三名敌人后，总BOSS出场，建议站在它的正下方用枪攻击。

CHAPTER NO.06 CAPTIVES OF MOATOOB 莫托布捕囚

这次的任务也是研修的最后一个任务，但因为卡莲一直留在教团查询自己的身世，警卫团教官人手不足，只好推迟出发的时间。虽然明知卡莲身在教团，却因两周未见且消息全无，伊桑仍然十分担心，但却帮不上忙只好耐心等待。

新的教官与伊桑、修加约定在喷水池见面，但迟迟见不到人影，伊桑不免有些焦急。二人正在商量时，忽然出现小偷一名，而且是贼中高手，更是个性盗贼，竟在一瞬间将伊桑的全部外套偷走，导致伊桑穿着内衣站在人群当中。幸亏修加及时发现提醒，伊桑才能抓住这个个性盗贼夺回了全部外衣。让伊桑意想不到的是，这个贼中高手竟说自己就是他们约好的新教官，他这样做完全是为了考验一下部下的反应能力。不过伊桑才不肯相信他的话，而是坚持要把他送到警察局。这个新任教官名叫拖尼奥，是兽人族人，从外表上看来就是一个小孩子，而且性格也跟小孩子毫无差别，跟伊桑更是见面就打。要不是莱奥及时赶到为双方介绍，还不知道教官和学徒要打成什么样子！

最近大约一百名科学家神秘失踪，共同点则是他们全从事A能量研究工作，伊桑立刻想起了当日被马加西杀害的多松博士，而这次任务的委托人托姆莱因博士一听到马加西的名字，便立刻浑身不适，也许他也曾经受到过马加西的迫害吧？而这次任务的目的就是寻找到这些失踪的科学家。

在溪谷中又遇到了波鲁三兄弟，众人立即怀疑绑架科学家的案件也许与海贼有关，伊桑这次则又要跟他们大战一场，



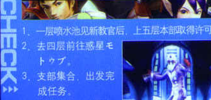
但战败的波鲁三兄弟坚持不承认自己与诱拐事件有任何关系。随后托尼奥的老相识莉娜出场，她也是海贼团的重要成员。不过她一见到托尼奥便说自己已经不是过去的自己，然后快速离开现场。托尼奥立即追了过去，由于担心教官冲动失去以往的判断力，伊桑也紧跟其后。不幸的是两人中了敌人的陷阱，成为海贼们的俘虏。在关押室内，伊桑听到泰拉与马加西正在做着什么交易，马加西更建议要将伊桑和托尼奥处死。在他们离去后，莉娜赶来偷偷地跑来将伊桑和托尼奥释放，托尼奥再见莉娜立刻指责海贼泰拉竟然与马加西交易，还从事如此卑鄙的诱拐事业，丢尽了海贼的颜面。为了证明泰拉的清白，莉娜决定带二人找泰拉去说个清楚。

找到泰拉时，他已经和马加西完成了交易，不过马加西并没有履行自己的承诺，而是为了消除一切证据而准备杀人灭口。早就对马加西恨之入骨的伊桑立即冲进战场，帮助泰拉一起战斗。一看有人赶来帮忙，马加西立刻留下几部重型机器人断后，自己扬长而去。愤怒的托尼奥见泰拉和伊桑忙着和机器人战斗，于是孤身一人紧追马加西，尽管在战斗中托尼奥使用了变身的特技，但却仍然没能阻拦住马加西逃跑，而是被他击昏倒地。消灭掉全部巨大的机器人后，泰拉向伊桑表示感谢，并证明自己确实没有参与诱拐科学家，自己和马加西的交易内容只是上次夺取的A能量。而莉娜则是在向昏迷倒地的托尼奥道歉后，与泰拉一起离开了这里。

完成了这次任务后，伊桑终于成为正式的警卫员，但未来得及庆祝便又接到了玛雅的救援邀请，原来一直在教团的卡莲突然失踪……

CHECK

1、一层喷水池见新教官后，上五层本部取得许可。
2、去四层前往惑星モトゥブ。



3、支部集合，出发完成任务。
4、一路前进，有很多机械敌人比较难缠。
5、继续对付三兄弟，老战术。
6、消灭一大群飞虫，没什么难度，就是要紧追目标。
7、BOSS战：三个机器人，难度不算大，先消灭两个拿枪的，最后消灭拿刀的比较舒服一些，注意体力回复。

CHAPTER NO.07 PHOTON SEALING 星灵纹

一听到卡莲失踪，伊桑立刻心急如焚，甚至将赶

无尽战斗中少年成长，艰难困苦中开辟道路
伊桑不再仇视父亲逐渐锻炼思想成熟终成栋梁……

来祝贺自己成为正式警卫员的莱奥和托尼奥关在门外。冲动派人物代表托尼奥立即勃然大怒，而冷静老成的莱奥似乎觉察出了什么。虽然伊桑这样做有些对不起朋友，但是他却没法控制住自己的感情，更没法不为卡莲担心焦躁。

修加和玛雅早已在行星纽迪斯等候多时，这次任务的委托人竟然就是巫女大人。原来她叫米莱，是卡莲的孪生妹妹，因此与卡莲几乎一模一样，这次卡莲是被她们父亲星灵主逮捕，但他的目的却无人知晓。为了掩人耳目，巫女大人换上了卡莲的打扮。因为米莱和卡莲手上都有星灵纹，因此两人间有心灵感应，众人很轻松地找到了卡莲所在之地，而在卡莲受到痛苦的时候，米莱也因痛苦倒在地上。在父亲的书房内，米莱发现教团与海贼一家交易的记录，心里异常难过，更认为自己不过是教团用来挣钱的工具，是为教团争取民心的道具。好在玛雅大姐在一旁出言安慰，才使米莱重新振作起来。

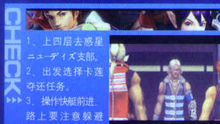


由于卡莲和米莱是孪生姐妹，因此作为巫女的米莱力量减半，所以卡莲和米莱的父亲多乌基一直想将卡莲杀死。当年也是因为这个原因，卡莲的母亲才带领女儿逃亡。在卡莲手上的纹章是吸收能力的纹章，卡莲的父亲现在更是要将卡莲杀死，使卡莲体内的力量完全流入到米莱身上。见到父亲正在进行着某种仪式，米莱立即拼命阻止父亲，希望能救回自己的亲姐姐。盛怒的星灵主竟然失手将自己的亲女儿米莱打伤。幸亏星灵主长及时赶到现场，将米莱的父亲现场关押才避免了他继续发飙一错再错。可惜米莱由于伤势过重，永远离开了这个世界。苏醒过来的卡莲紧紧握住了妹妹的双手，目送着妹妹“上路”……

为了完成妹妹的遗愿，也为了教团的利益，更是为了救治广大受苦受难的百姓，卡莲接替了妹妹的职位，从此辞去了警卫的职务，成为新的巫女……

CHECK ▸▸▸

1、上四层去惑星ニューディズ支部。
2、出发选择卡莲夺还任务。
3、操作快艇前进，路上要注意躲避水雷。
4、BOSS战：曾经见过的敌人，非常简单。
5、穿过几个场景到达寺院，走A3区剧情后离开书房。
6、BOSS战：会瞬间移动的高大机械人，难度稍大。



CHAPTER NO.08 IN MELLVORE'S WAKE 在麦鲁沃啊

卡莲手上的星灵纹其实是被教团禁止使用的一种邪恶法术，如果在上面刻上回复纹章可以治病救人，但若刻上攻击性纹章则会无情地杀死对手。多乌基星灵主从过去的资料中找到了星灵纹技术，为卡莲刻上了可以吸收敌人精神力、法击力的纹章，并指定将这些能量释放到米莱体内。不过因为姐妹情深，星灵主的如意算盘落空，自己也成为阶下囚。现在虽然米莱已经去世，但教团让她的孪生姐姐卡莲成为新的巫女，为了不引起外界的恐慌，对外宣布是巫女大病初愈。

根据博士的实验，判断SEED并不是为了袭击星球而来，而是被A能量吸引而来。为了验证自己的观点，在警卫团的帮助下博士特意进行了实验，而毫不知情的伊桑则在实验中负责消灭被吸引来的SEED。得知自己消灭的SEED是人为吸引而来，伊桑大发雷霆，面对警卫团总裁也毫不示弱，大声反对这样的做法，甚至要辞去职务。因为他认为警卫们是拼上性命与SEED战斗，而不是为实验提供的动物。可是总裁大人并未生气，反而大笑称赞伊桑的直爽与他的父亲完全一样。校长大人也在旁边提醒伊桑要把眼光放得长远一些，要多考虑整个太阳系的安危，不要将眼光局限在一个点上。聪明的伊桑立刻醒悟过来，向总裁道歉后接受了新的护卫实验任务。

虽然玛雅和露加入队伍，但还是缺少一人，伊桑立即想到老战友修加，不料他的回答却是没有时间。最让伊桑气愤的是，在不久之后就见到修加和自己的妹妹露米亚一起进入总部。见状露联系总部寻求人员支援，得到了新的同伴科。他就是玛雅的老师，不过两人的关系似乎有些紧张，平时对谁都非常和善的玛雅一见到科便冷言冷语。少女露看似文弱，但其实战斗力惊人，竟能从宇宙卫星上召唤出强力武器。科则是从事A能量研究的教授，这次在任务中主要负责动力的接续工作。在科教授和博士两人的努力下，实验获得了巨大的成功，利用A能量封印了SEED，验证了传说的正确性。可惜的是负责动力装置方面的科和露被人抓走，不过他们却以自己作为诱饵，利用传输装置告诉博士自己所在位置。这样一来，警卫团便可以顺藤摸瓜，找到那些被绑架的科学家……

CHECK ▸▸▸

1、在迷宫中消灭三只SEED。
2、回宿舍后与比特对话，上五层本部。
3、来到惑星パルム，选择任务出发。
4、在B1区找到9个制御装置，都在附近，不难找。
5、在B2区同样找9个制御装置。
6、C1区BOSS战，近身殴打即可。
7、剧情后与博士合流，可以购买道具。
8、BOSS战：双头龙，躲在它肚子下面狂砍即可。



CHAPTER NO.09 HOT SOS 沙漠之声

回到宿舍后得到了新情报，已经查明了现在露的位置，但是科却被关押到另外的地方。因此警卫团也兵分两路，玛雅负责去寻找科教授的下落，伊桑则负责营救露。一进入本部，伊桑便看到露，然而此露却非彼露，因为露是量产型机器人，因此大家长得一模一样。失踪的露是256号露，现在参加搜索回收任务的是178号露。

伊桑、托尼奥等人一进入沙漠便赶上恩多拉姆机关和罗古斯海贼一家正在交战，双方都把伊桑一行的座机当做敌人，毫不客气的开火射击。伊桑一行的座机被罗古斯海贼一家的炮弹命中从高空中坠落，还好没有人员伤亡，但也必须改为步行前进。在前进的路上，又碰到了波鲁三兄弟，这三个家伙虽然没用，但却对海贼一家非常忠诚，他们现在正在寻找刚才在战斗中与被击落舰艇一起落下的莉娜。托尼奥虽然是老队员了，但办事非常冲动，一听到莉娜出事，立即把任务的事情放到九霄云外，二话不说拉上波鲁三兄弟就走。由于波鲁三兄弟早就领教过托尼奥变身的厉害，因此对托尼奥百依百顺，老老实实地跟在他的后面。

尽管少了一个人，伊桑一行还是顺利地完成了256号露的回收任务，可是托尼奥那边却出了岔子：虽然他们发现了坠落的舰艇，但是仅靠托尼奥和波鲁三兄弟四人的力量不能将其推动，也不能打开舱门救出莉娜。听到同伴的邀请，伊桑自然是欣然前往，但是178号露却坚决反对，因为在她的脑子里只有任务是最重要的，完成了任务就必须立刻撤离，没有时间去考虑其他的救援工作。幸亏莱奥老谋深算，用与托尼奥合流的字眼儿替换了救援这一说法，才说服178号露一起行动。看来178号露的系统中存在明显的漏洞，只需要用不同的单词替换便可以让她服服帖帖……

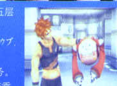
人多果然力量大，伊桑一行与托尼奥合流后很轻松地救出了莉娜，不过莉娜并没有在坠落的舰艇内，而是在旁边不远处的机翼下，害得波鲁三兄弟白忙活一场。救出了莉娜以后，178号露又表示出自己的不满，因为在任务中营救海贼是明显地违反纪律。但伊桑却认为无论他是什么身份，也不管他有什么背景，只要他是人，他就是最最重要的，就不能见死不救。当然身为卡斯特族的178号露对人类的这些感情完全不能理解，不过见到伊桑说得真诚恳切，也不好再反对什么。

大反派马加西随后赶来，众人合力将其击败，泰拉更是趁着伊桑对抗马加西时，从马加西背后突然出手，一剑刺穿了他的身体。虽然这样的手段有些卑鄙，但是对于马加西这种大恶之人完全不必讲什么道义。马加西临死之时也没有改过，完全违背了“人之将死其言也善，鸟之将亡其鸣也哀”的古训，而是突然自爆，想拉着伊桑一行与自己同归于尽，幸运的是大家躲避及时，没有造成人员伤亡。

178号露的任务是将256号露回收，将她的记忆全部吸收后，将处理掉256号露的身体，也就是说256号露即将成为失去生命的废品。这样的做法伊桑自然是强烈反对，并且据理力争，使得本该没有感情的256号露流下了眼泪，而178号露也受到了感染，决定将178号露修复后再利用……

CHECK ▸▸▸

1、返回宿舍后去五层本部。
2、剧情后出发前往モトゥブ，然后去支部。
3、出发选择新任务。
4、捉到ルンガ后骑乘，遇见树木可以喷火将其烧毁，如果ルンガ逃跑，可原路返回在不远处找到。
5、遇到波鲁三兄弟后继续前进。
6、BOSS战：巨大机器人，先近身攻击将其下体破坏，然后用枪或者魔法攻击它的上身。



CHAPTER NO.10 RITE OF DIVINATION 幻视之仪

警卫团总裁公布了恩多拉姆机关绑架多名科学家的事实，在太阳系引起巨大震动，恩多拉姆机关重要

百名学者神秘消失，罪恶黑手伸向博士
危害人间终遭受天谴责邪恶势力最终难逃灭亡……

领导人下台，但因为马加西失踪，所以目前还不知道这些被绑架科学家身在何处。在总裁室内，伊桑又见到了露，不过这次则是24号露。因为以前的实验验证了博士的理论完全正确，因此警卫团希望能找到藏在各个星球的封印装置，以便使用A能量将全部SEED封印。而能够找到这些装置的办法只能是使用巫女幻视的力量，可惜星灵主长因为担心巫女会在完成幻视之仪式时体力不堪重负，因此拒绝了警卫团的援助要求。无奈总裁只好派遣与巫女卡莲关系密切的伊桑前往教团，希望能从私人途径得到卡莲的帮助。

在十八年前，警卫团就开始保护托姆莱因博士进行A能量和古代遗迹的研究，直到在受到SEED袭击后，博士的研究才得出了正确的结论。太古时期，SEED曾经与旧文明社会进行过一场"封印战争"，起因是使用A能量而招致SEED大举袭击，并最终导致古代文明灭亡。为了击败来犯的SEED，当时曾经使用封印装置，这些体积庞大的封印装置可以将SEED传送到其他的歪曲空间。如果将现在各个行星中残存的封印装置同时启动，在太阳系中央部分则会产生巨大的歪曲空间，可以将太阳系内的SEED全部封印。而发生这种可能的条件则是三颗行星间距离相等，也就是说三颗行星呈等边三角形，目前把这一时刻称为"合之时"。距离"合之时"发生还有一个月时间，而下次再发生"合之时"则要在很多年以后，因此现在时间紧任务重，警卫团必须在最短的时间内找到各行星上的封印装置，伊桑身上的分量着实不轻。

因为幻视对巫女有巨大的危险，因此无论伊桑如何哀求星灵主长一直是断然拒绝。但是卡莲本人却决定为保卫整个太阳系的安全而全力一战，主动对星灵主长提出进行幻视之仪的请求，因此最终星灵主长还是答应了伊桑的恳求。自从卡莲成为巫女，一直奔波在世界各地拯救那些需要帮助的百姓，思想也逐渐发生了改变，不再认为自己是为自身而存在，而是要为了保护那些需要自己的人而存在。这次与伊桑重会，她的思想也稍稍影响了伊桑。



在古拉鲁圣地，卡莲开始了危险的幻视仪式，但SEED却突然袭来。伊桑和露立刻承担起防卫任务，让所有人吃惊的是，本已被泰拉杀死的马加西竟然因为SEED的侵蚀复活，可惜他却仍然是一心为恶。伊桑和露使尽了全身的力量，终于将全部的SEED封印，但马加西却趁乱逃跑。

回到圣地后，卡莲已经完成了幻视仪式，得到了全部的宝贵数据，找到了封印装置的位置，但自己也因力尽而倒，再也听不到伊桑的深情呼唤……

CHECK ▸▸▸

1、支部剧情后，回5层本部，然后去惑星ニューディズ。
2、中央升空殿剧情，然后接受新任务。
3、到达アガタ诸岛，合流后继续前进。
4、BOSS战：身材高大的敌人，多在背后攻击。
5、净化五只SEED。
6、BOSS战：再战马加西，他是个疯子，速度极快，多使用近身攻击为好。

CHAPTER NO.11 UNIFICATION POINT 合之时

警卫团公布目前已经发现了全部的封印装置，目前正在进行紧张的修复工作，同盟军和警卫员们共同承担防卫的任务。而海贼泰拉则因与马加西进行非法交易而被通缉，但最近却下落不明。

伊桑将卡莲带回教团，将她交给了星灵主长，星灵主长当时就表示以后禁止伊桑再与卡莲见面。之后伊桑一直茶不思饭不想，担心着卡莲的身体，直到接受新任务前与总裁面谈，知道卡莲平安无事后才稍微松了一口气。



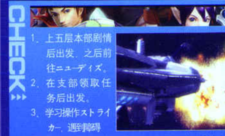
这次的新任务是将博士带到封印装置，在合之时护卫博士顺利发动封印。在出发前，玛雅找到了科教授所在的位置，立即向本部发出援助邀请，修加立刻自告奋勇前往支援，原定的四人战斗小组只剩下了三人，不过这也不会影响到伊桑完成任务。见到总裁时，伊桑还在懊悔自己没能力保护好卡莲，最后总裁的一句"认真考虑一下卡莲为什么要自我牺牲，她要保护的是什么！你到底该怎么做"使伊桑重新振作起来，决定不再后悔而是全力完成现在的任务。

虽然在大战开始前总裁发表了振奋人心的热血演说，但同盟军对警卫们仍然抱有强烈的敌意，看来消除种族间的矛盾和仇恨确实很难。在同盟军和伊桑等人争执之时，大量SEED袭来，大家只得暂时休战全心对抗SEED。伊桑的小队虽然只有四人，但是却要对抗敌人一大队凶暴的怪物，战斗的难度确实不低。将这些敌人全部消灭后，收到了同盟军卡兹大尉的求救信号，而同盟军总部却下达命令将卡兹大尉以及那些被包围的士兵放弃。虽然刚才卡兹大尉对伊桑的态度极为恶劣，但伊桑却不计前嫌，因为同盟军也是同伴，所以无论有多大的困难都必须前往救援。暴躁冲动的托尼奥虽然表示反对，但小队的其他两人全部支持伊桑，最后少数服从多数，四人一起赶赴交战区域营救卡兹大尉。

赶到发出信号的求救地点后，发现同盟士兵已经全部战死，仅剩下卡兹大尉一人幸免于难，但也身负重伤。失去了全部部下的卡兹大尉知道自己已经成为同盟军的弃卒，因此不肯独自逃生，想独自一人对抗来犯的大量SEED，拖延时间报答赶来搭救自己的伊桑一行。但伊桑却说将卡兹大尉带回基地也是自己的任务，绝对不能让卡兹大尉做这样无谓的牺牲，其他的三名同伴也拿起武器准备进行这场没有胜算的战斗，不同种族的人们再次联手合作对抗强敌。也许是上天为这些人的舍身取义的壮举感动，在关键时刻恰好发生"合之时"，博士顺利地发动了全部封印，将所有SEED全部封印，伊桑一行和卡兹大尉死里逃生。卡兹大尉为了表示自己感谢以及自己对伊桑等人的信任，摘下了自己的面具，并紧紧握住了伊桑的双手。现在他终于明白了一个道理，那就是不同种族之间一样可以和睦信任……

封印的工作顺利完成，但是寻找科教授的玛雅和修加那面却传来了噩耗——太空中的小行星HIVE竟然已经成为SEED的母体，由于在封印范围之外，刚才的封印对它完全没有效果。现在它正在不断产生出新的SEED，时间一长整个太阳系又会被大量SEED占据，这样一来刚才博士和同盟军以及伊桑的努力就成了白费工夫……

CHECK ▸▸▸



1、上五层本部剧情后出发，之后前往ニューディズ。
2、在支部领取任务后出发。
3、学习操作ストライカー，遇到障碍和敌人都可以发炮攻击，但消灭敌人最好还是下车战斗。碰到地上的红色装置可以下车。
4、剧情规定必须消灭大约一百五十只怪物。
5、进入场景B，直到救难信号地点。
6、BOSS战：第三次遇到的敌人，还是那么讨厌，一会儿上天一会儿落地，还学会了眩晕攻击，不过战斗的难度并不大。

CHAPTER NO.12 LIFE CHOICES 应该守护的东西

三天以后，确认了SEED小行星HIVE的位置，同盟军正在集结舰队，准备向其发起总攻，将SEED彻底消灭。由于玛雅和修加在小行星上被逮捕，科教授也被关押在那里，因此伊桑找到总裁希望能将总攻击的时间延后，可惜总裁也不能控制同盟的军队。最后伊桑决定一人前往HIVE救出伙伴们，但一个人该怎样才能上宇宙成了关键问题。幸好莱奥及时建议，让伊桑去找同盟军的卡兹大尉想想办法。遗憾的是卡兹大尉虽然很想帮忙，但却因为官小职低而力不能及，伊桑只好另想办法。最后露为伊桑提了一个极有建设性的意见，找海贼一家帮忙，走投无路的伊桑自是立即采纳。

尽管泰拉一直销声匿迹，伊桑还是找到了他，现在他开了一家酒吧，由波鲁三兄弟负责出面打点。听完伊桑的请求，泰拉爽快地表示同意，不过必须在舰艇上装备防御装置才能抵御路上SEED的进攻，如果没有防御装备，舰艇根本就不可能在小行星HIVE着陆。伊桑虽然连跑了几个星球，但为了救出自己的好伙伴，只得再次动身前往教团。

因为防御SEED装置是教团的最高机密，因此无论伊桑如何哀求，星灵主长就是不肯将防御装置借给伊桑。失望的伊桑一个人独自坐在角落，出神地仰望着星空不知该如何是好。担心伊桑的莱奥和托尼奥赶来安慰，但三人商量一番也没找到好办法。此时莉娜为大家带来了好消息，泰拉的舰艇上已经装备好了SEED防御装置，警卫团总裁派遣256号露来协助，教团也派来了一名蒙面人帮忙使用防御装置。不过至于如何得到的SEED防御装置，泰拉也说不清楚，只知道有人提供而已。总之多日的奔波没有白费，伊桑终于可以出发了！



刚一接近小行星HIVE，SEED便向舰艇发起了猛烈的攻击，教团的SEED防御系统起了重要的作用，在它的保护下舰艇平安地降落在行星上。最让伊桑开心的是，教团派来协助的蒙面人竟然就是卡莲，她一直保密就是为了给伊桑一个惊喜。她从莉娜那里得到伊桑

的消息后，决定无论如何都要助伊桑一臂之力，因此将教团的防御系统借给了泰拉，并亲自上阵。一直想念着卡莲的伊桑做梦都想不到还能与卡莲再次相逢，绝对是欣喜若狂……

在小行星HIVE上到处都是凶猛的怪物，但是伊桑一行人还是顺利地救出了玛雅和修加，还在周围找到了科教授，遗憾的是科教授已经被SEED感染，在将破坏装置交给玛雅后便突然变成了一只巨大怪物。虽然科教授是昔日的好伙伴，更跟玛雅关系密切，但伊桑等人除了战斗别无选择。强忍着心中的痛苦，伊桑等人将科教授击败。临死前的科教授恢复了本来面目，并且对玛雅说出了她多年来一直想听到但没听到的一句话——我喜欢你。一直以来玛雅对科教授态度都比较恶劣，原因就是两人中间的这段情缘，科教授其实



一直非常喜欢自己的女弟子，但是自己却是那种不肯表白的人，也许是出于身份的考虑，也许是觉得自己的年纪与玛雅并不相配，因此一直将爱意深藏在心底，更故意装出完全不知道玛雅心意的样子，所以玛雅才会对科教授因爱生恨。到了自己生命的最后时刻，科教授终于忍不住向玛雅表白，可惜只会使玛雅更为痛苦。现在玛雅终于知道了科教授的心意，但却为时已晚，只能目送自己的爱人离开这个世界。由于受到的打击过于沉重，玛雅不能再继续完成任务，伊桑只好让修加陪她返回舰艇，自己带着卡莲继续前进。四人的队伍一下成为了两人的队伍，战斗的难度自是大幅增加，不过伊桑和卡莲这一对小情人完全不会介意少人的战斗，反而把这种战斗当成是快乐幸福的独处时间。此时由莱奥率领的另外一队人马被困在一个房间内，必须将中央的控制系统破坏才能打开房门。莱奥和托你奥都决定牺牲自己，劝说伊桑等人撤退，但伊桑依然坚持要救出他们以后再一起撤离，因为自己来这里的目的是为了营救同伴而不是牺牲同伴，不能为了救出两名同伴牺牲另外两名同伴。听着伊桑真挚而感人的话语，本该没有感情的露也受到了感动，不再向以往那样只根据数据分析可行方法，而是在冷静的分析中加入了感情要素，甚至要求伊桑抓紧时间打开围困自己的房门，目的只是救出莱奥和托尼奥。大家都对露的变化感到惊讶，因为机械生命体能够有感情，就说明卡斯特族人一样能拥有人类的感情，更可以使整个太阳系的种族真正地成为一家人。现在露的心中已经认识到了同伴的重要性，更不再认为自己只是简单的机械，不过伊桑的回答更让她感动异常，因为伊桑竟然能分辨出她就是256号露！

伊桑和卡莲一路上过关斩将，终于杀到了主控制室。但是伊桑一进入控制室，一扇厚重的大铁门从空落下，将伊桑和卡莲两人分开，大反派马加西再次出场，大摇大摆地挡在伊桑面前。不过现在的伊桑已经不是当年的毛头小鬼，而是不折不扣的武林高手。两人激烈交战数个回合后，伊桑利用马加西的失误，一刀砍中了他的身体，随后更抓紧时机发起了连续的猛烈攻击，最后大反派马加西带着自己的野心和邪恶的灵魂一起缓缓坠落。伊桑立即打开了围困众人的铁门几路人马终于胜利会师。但是大家并没有时间庆祝，也没有时间寒暄，因为刚才被砍死的马加西并未就此消失，而是像打不死的蟑螂一样再次复活。这次复活的他实力又有了大幅上升，并且与制御系统合体化身为巨大的妖怪。刚刚会师的众人只得立即投入新的战斗，由于他与制御系统合体，因此防御力得到了大幅上升，众人只得强忍连续作战的疲劳继续全力战斗。在战斗中多次出现危险情况，但在齐心协力的伊桑一行还是轻易化解了这些危机。不过自古以来就邪不胜正，无论马加西怎么挣扎还是不能逃脱灭亡的命运，最终他还是被众人送上了黄泉。这次危害人间的罪魁祸首终于彻底消失，伊桑等人终于可以长吁一口气，可惜大家并没有时间稍适休息，因为现在已经到了同盟军发动总攻击的时间。大家只好继续忍耐着疲劳，快速返回舰艇。

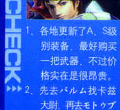
虽然返回到舰艇时，已经过了同盟军约定发起攻击的时间，但同盟军却一直没有发动攻击，这让伊桑十分不解。按道理说纪律森严的同盟军队根本不可能在这样关键的战役中延缓攻击时间，而每延缓一分钟，舰队的危险就增加了一分。就这样带着疑问的众人乘座泰拉的宇宙船离开HIVE小行星，同盟军立即发动炮击，数百条火舌仿佛是黑暗中起舞的火龙，咆哮着扑向小行星，终于将全部SEED彻底消灭从此太阳系得到了真正的和平，各种族不用再担心这些外星球的凶猛怪物。

一路上苦苦思索，伊桑终于想到拖延攻击时间是卡兹大尉的功劳，于是一返回本部就立即找到卡兹大尉表示感谢，然而卡兹大尉却怎么都不肯承认自己与这次的作战有任何关系，更不肯承认是自己帮助了伊桑，只是说是因为准备工作过长而延误了时间。看来卡兹大尉也是那种做好事不肯留名的好人！正是因为卡兹大尉的高尚品质，才能让他知恩图报，才能知道种族间和睦相处的重要性。不过真正使卡兹大尉从仇恨鄙视蔑视藐视人类，到放下自己的身份和种族，相信人类，感谢人类，自发地想保护人类，这全部都是伊桑一行人的功劳。

宇宙中威胁太阳系的怪物全部被消灭，同盟军的舰队胜利返航。看着归来的舰队，警卫团总裁语重心长地对校长说道："未来的时代属于他们这些年轻人，也只有他们才能打破种族这一铁壁，迎来真正的和平时代！"

仰望着群星闪烁的无尽夜空，伊桑心中感慨万千，更发誓要继续保护这美丽的世界。虽然现在不能跟卡莲在一起，但毕竟还有希望和未来……

CHECK





1. 各地更新了A、S级别装备，最好购买一把武器，不过价格实在是很昂贵。
2. 先去パルム找卡兹大尉，再去モトゥブ酒吧找波鲁三兄弟。
3. 剧情后去ニューディズ中央广场升空殿，注意出发以后就不能返回，因此在出发前最好先去锻炼一下，提高自己的职业等级，顺便挣些钱买S级武器。
4. 去四层坐宇宙船出发。
5. 救出玛雅和修加后继续前进。
6. B区BOSS战，非常简单，毫无难度。
7. 一直前进到B4区。
8. BOSS战：最终战斗，马加西会变身一次，第一阶段难度不大，第二阶段如果装备好S级武器也可以轻松取得胜利。

重要无比的合成基板及合成素材

物品系基板

名称	价格	完成品	种类	必要素材1	必要素材2
基板モノメイト	5	モノメイト	HP回复	スイ-トベリ-×1	トランスアシッド×1
基板ディメイト	10	ディメイト	HP回复	スイ-トベリ-×1	メタモルアシッド×1
基板トリメント	50	トリメント	HP回复	スイ-トベリ-×1	エ-テルアシッド×1
基板グラインダ-C	100	グラインダ-C5	武器强化	グラインダ基材C×1	—
基板フル-ツジュ-ス	100	フル-ツジュ-ス	HP回复	スイ-トベリ-×1	ホットベリ-×1
基板コルトバサンド	200	コルトバサンド	HP回复	コルトバフオワ×1	アルティメットクリ-ム×1
基板シュ-クリ-ム	300	シュ-クリ-ム	HP回复	アルティメットクリ-ム×1	スイ-トベリ-×1
基板ム-ンアドバイザ-	300	ム-ンアドバイザ-	复活	ホットベリ-×3	エ-テルアシッド×3
基板アイスクリ-ム	400	アイスキャンディ	HP回复	アルティメットクリ-ム×1	コ-ルドベリ-×1
基板コルトバジュ-ス	500	コルトバジュ-ス	HP回复	コルトバフオワ×1	スイ-トベリ-×1
基板グラインダ-B	800	グラインダ-B5	武器强化	グラインダ-基材B×1	
基板グラインダ-A	2500	グラインダ-A5	武器强化	グラインダ-基材A×1	
基板グラインダ-S	2500	グラインダ-S5	武器强化	グラインダ-基材S×1	

合成素材

名称	价格	合成系统	名称	价格	合成系统
フォトン	300	武器防具系	イドラル	16000	法击系
エルフォトン	800	法击系	アセナリン	100	全部武器防具
イムフォトン	800	射击系	ウエヌセリン	300	全部武器防具
パンフォトン	500	武器防具系火属性	アポラリン	900	全部武器防具
レイフォトン	500	武器防具系冰属性	ディアナリン	2500	全部武器防具
ゾンフォトン	500	武器防具系雷属性	マルセリン	6000	全部武器防具
ダイフォトン	500	武器防具系土属性	ユピセリン	12000	全部武器防具
グラフォトン	800	武器防具系光属性	ケリセリン	32000	全部武器防具
メギフォトン	800	武器防具系列暗属性	ヴェスタリン	64000	全部武器防具
カ-ラリアン	200	单手打击系	ナノシリカ	200	高硬度耐久度
ヘイパリアン	1000	单手打击系	メタシリカ	200	高硬度耐久度
ステラリアン	4500	单手打击系	オルタリカ	200	高硬度耐久度
クラドリアン	16000	单手打击系	ナノカ-ボン	1000	高硬度耐久度
メイガナイト	200	单手射击系	メタカ-ボン	1000	高硬度耐久度
ギイガナイト	1000	单手射击系	オルタカ-ボン	1000	高硬度耐久度
ティラナイト	4500	单手射击系	ホット・ベリ-50	药材	
ペイタナイト	16000	单手射击系	コ-ルド・ベリ-50	药材	
ハルドニウム	200	双手打击系	スイ-ト・ベリ-50	药材	
ソルドニウム	1000	双手打击系	ビタ-・ベリ-50	药材	
ステルニウム	4500	双手打击系	スタミナ・ベリ-50	药材	
カティニウム	16000	双手打击系	トランス・アシッド	100	药物合成
ガモタイト	200	双手射击系	グラインダ-素材C	100	武器攻击力强化
セポタイト	1000	双手射击系	パル・ウッド	200	武器
チコタイト	4500	双手射击系	モトゥ・ウッド	200	木材
ハルポタイト	16000	双手射击系	ニュ-・ウッド	200	木材
ソウラル	200	法击系	ニュ-・アッシュ	750	木材
スピラル	1000	法击系	ニュ-・エボン	3000	木材
サイラル	4500	法击系			

四大种族放弃仇恨，联手抗敌终成一家……

武器

名称	价格	PP	攻击	命中	属性	必要攻击力	厂商	名称	价格	PP	攻击	命中	属性	必要攻击力	厂商
ソード	250	115	80	80	—	25	GRM社	オルトトル	2900	156	88	28	—	26	ヨウメイ社
ギガッシュ	3000	115	165	80	冰15%	25	GRM社	ロオクトル	8500	177	119	48	—	—	ヨウメイ社
ブレイカー	3800	173	250	80	土16%	97	GRM社	ビイタトル	25000	188	147	48	—	51	ヨウメイ社
キャリバー	30000	207	418	102	冰21%	202	GRM社	ブドゥキ・オガ	3800	142	108	24	—	10	テノラワークス社
アスカロン	44000	219	500	102	—	250	GRM社	ブドゥキ・ビイ	24500	171	180	45	—	32	テノラワークス社
ブレコウド	3750	189	225	76	炎18%	97	ヨウメイ社	ビケー	1800	152	156	80	—	45	GRM社
クレモウド	11000	215	302	96	—	150	ヨウメイ社	ラサナアタ	3500	193	212	76	—	97	ヨウメイ社
ソダ・ブレッカ	3600	172	275	72	—	97	テノラワークス社	バルザナアタ	10000	218	284	96	—	150	ヨウメイ社
ソダ・キャリバ	29000	648	459	94	—	207	テノラワークス社	バルバナアタ	26000	232	353	96	—	202	ヨウメイ社
ツインセイバー	300	120	33	80	—	25	GRM社	ムクバッテ	3500	175	259	72	—	97	テノラワークス社
ツインブランド	2900	156	68	80	—	45	GRM社	ムクルッテイ	25000	211	432	97	雷22%	202	テノラワークス社
ツインバスターズ	3300	180	104	80	—	97	GRM社	ムカラッド	33000	222	516	94	—	250	テノラワークス社
デュアルスラッシャー	27000	216	174	102	冰21%	202	GRM社	ムカトランド	540000	281	778	132	—	347	テノラワークス社
デュアルデュランダル	41000	228	208	102	—	250	GRM社	コヌバダリ	3550	341	307	25	—	—	ヨウメイ社
ツーヘッドラグナス	550000	288	314	143	炎29%	347	GRM社	リカルバリ	9000	387	413	46	—	—	ヨウメイ社
リョウベアスタ	3500	198	94	76	—	97	ヨウメイ社	ベイアバリ	25000	410	513	46	—	51	ヨウメイ社
リョウバラスラ	10000	224	126	96	—	150	ヨウメイ社	ヒカウリ	39000	433	514	46	—	63	ヨウメイ社
アルセバ・バッタ	3800	180	115	72	—	97	テノラワークス社	ウルアテリ	530000	546	924	136	—	78	ヨウメイ社
アルセバ・デラダ	26000	234	124	94	—	202	テノラワークス社	レイハロドウ	4000	363	198	—	—	—	ヨウメイ社
ツインダガー	280	130	21	80	—	25	GRM社	スライロドウ	11000	411	266	—	—	—	ヨウメイ社
ツインナイフ	2700	169	44	80	冰20%	GRM社		ハウジロドウ	31000	436	330	—	—	125	ヨウメイ社
リョウステザシ	3450	214	61	76	—	97	ヨウメイ社	トモイロドウ	50000	460	395	—	—	157	ヨウメイ社
リョウサガザシ	9500	243	82	96	炎25%	150	ヨウメイ社	スタッフ	1500	156	125	—	—	28	GRM社
アスシノザシ	25000	257	101	96	—	202	ヨウメイ社	バトナラ	3400	198	171	—	—	62	ヨウメイ社
ツイサバエザシ	39000	272	121	96	—	250	ヨウメイ社	セブタラ	9500	224	229	—	—	92	ヨウメイ社
ツンツキザシ	500000	315	142	117	—	300	ヨウメイ社	ケイネラ	27000	238	284	—	—	125	ヨウメイ社
アルダガ・ステッグ	3750	195	75	72	雷23%	97	テノラワークス社	クロサラ	47000	251	340	—	—	157	ヨウメイ社
アルダガ・リッパ	25500	234	124	94	—	202	テノラワークス社	ウラヌラサ	520000	317	513	—	—	216	ヨウメイ社
セイバー	220	85	61	83	—	25	GRM社	ワガンバ	3000	180	209	—	—	62	テノラワークス社
ブランド	1600	111	125	93	—	45	GRM社	ワガケイン	25500	215	348	—	—	125	テノラワークス社
デュランダル	27000	153	316	105	—	202	GRM社	グッダ・ブラナ	5500	165	150	77	—	97	テノラワークス社
フォルシオン	36000	162	378	105	—	250	GRM社	グッダ・ワッヤ	9500	187	201	98	—	150	テノラワークス社
クリムゾン	500000	204	570	147	炎29%	347	GRM社	グッダ・リバト	26000	198	250	98	—	202	テノラワークス社
ベアスタラ	3200	140	171	78	—	97	ヨウメイ社	グッダ・グレタ	32000	209	299	98	—	250	テノラワークス社
バラスラ	9000	158	229	97	—	150	ヨウメイ社	グッダ・スケラ	530000	264	451	136	—	347	テノラワークス社
セバ・サッタ	3200	127	209	75	—	97	テノラワークス社	シッガ・ワッダ	5700	307	55	19	—	26	テノラワークス社
セバ・テラダ	24000	153	348	96	—	202	テノラワークス社	シッガ・ビゲル	10000	349	73	41	—	39	テノラワークス社
ダガー	200	90	40	84	20%	25	GRM社	シッガ・アムザ	27000	369	91	41	—	51	テノラワークス社
ナイフ	2000	117	82	84	—	45	GRM社	シッガ・スタム	32000	390	108	41	—	63	テノラワークス社
ステノザシ	3000	148	112	79	—	97	ヨウメイ社	シッガ・デスタ	500000	492	165	82	—	82	テノラワークス社
サガノザシ	8800	168	151	98	—	150	ヨウメイ社	ミサキ	9000	162	266	96	—	150	ヨウメイ社
リバエザシ	25000	178	187	98	冰25%	202	ヨウメイ社	ガミサキ	27000	211	462	96	—	202	ヨウメイ社
サバエザシ	36000	188	224	98	—	250	ヨウメイ社	キザミサキ	500000	230	595	136	—	250	ヨウメイ社
デイバザシ	490000	238	338	138	—	347	ヨウメイ社	リョウミサキ	11500	233	156	96	—	150	ヨウメイ社
ダガ・スティック	3000	135	137	76	雷23%	97	テノラワークス社	ミジンミサキ	30000	248	193	96	—	202	ヨウメイ社
ダガ・リッパ	24500	162	229	97	—	202	テノラワークス社	ランミサキ	480000	330	348	136	—	347	ヨウメイ社
ツインハンドガン	290	125	35	34	—	8	GRM社	クッポ・ウビンデ	8800	163	167	43	—	39	テノラワークス社
ツインパワーガン	2400	163	71	34	—	13	GRM社	クッポ・ドゥンガ	25000	173	208	43	—	51	テノラワークス社
デュアルレールガン	38000	238	217	56	—	63	GRM社	クッポ・マンバ	500000	230	376	84	—	63	テノラワークス社
リョウオルトルル	5500	206	98	28	—	26	ヨウメイ社	ブラスター	3000	285	265	36	—	25	GRM社
リョウロオクトル	9800	233	132	48	—	35	ヨウメイ社	シューター	9000	323	356	58	—	39	GRM社
リョウビイタトル	25000	248	163	48	—	51	ヨウメイ社	ヴァルズアイ	26000	342	443	58	—	51	GRM社
アルブオガ	5400	187	120	24	—	25	テノラワークス社	ファルガン	31000	361	530	58	—	63	GRM社
アルブビガ	25500	225	200	45	—	51	テノラワークス社	ブラックパルズ	500000	456	799	98	—	82	GRM社
ハンドガン	180	115	80	80	—	25	GRM社	グリースガン	2800	147	22	16	—	26	GRM社
パワーガン	1350	124	64	34	—	13	GRM社	リピーター	9500	167	30	28	—	39	GRM社
オートガン	3900	143	98	34	—	26	GRM社	ガトリング	27500	175	37	28	—	51	GRM社
レールガン	36000	181	196	56	—	63	GRM社	バルカン	31500	185	44	28	—	63	GRM社
ハイパー	480000	228	296	96	—	82	GRM社	マズルフイーバー	500000	235	67	48	—	82	GRM社

防具

名称	价格	防御	回避	精神	持久	必要防御力	厂商	名称	价格	防御	回避	精神	持久	必要防御力	厂商
カールライン	300	15	30	—	—	3	GRM社	メイセンバ	18000	67	116	—	—	10	ヨウメイ社
ライトライン	300	14	32	—	—	3	GRM社	ギイセンバ	38000	85	140	—	—	11	ヨウメイ社
ブランドライン	2500	30	56	—	—	5	GRM社	テイセンバ	45000	103	153	—	—	13	ヨウメイ社
ヘルバライン	2500	33	58	—	—	5	GRM社	ハルセンバ	80000	120	185	—	—	15	ヨウメイ社
ステラライン	5500	52	85	—	—	7	GRM社	オルハセンバ	900000	149	265	—	—	21	ヨウメイ社
バスターズライン	5000	50	84	—	—	7	GRM社	ラボル・ステラ	5000	53	83	—	—	7	テノラワークス社
メイガライン	18000	70	113	—	—	10	GRM社	ラボル・ミドラ	5500	52	82	—	—	7	テノラワークス社
ジートライン	19000	65	110	—	—	10	GRM社	ラボル・メイガ	18000	73	110	—	—	10	テノラワークス社
ギイガライン	38000	88	137	—	—	11	GRM社	ラボル・ギイガ	38000	91	134	—	—	11	テノラワークス社
クレスライン	38000	88	137	—	—	17	GRM社	ラボル・バッテ	38000	89	133	—	—	11	テノラワークス社
テイロライン	45000	106	159	—	—	13	GRM社	ラボル・テイロ	45000	109	156	—	—	13	テノラワークス社
ハルドライン	80000	124	181	—	—	15	GRM社	ラボル・ダンガ	45000	107	154	—	—	13	テノラワークス社
オルバライン	900000	154	261	—	—	21	GRM社	ラボル・ハルド	80000	128	177	—	—	15	テノラワークス社
スタンセンバ	5000	50	87	—	—	7	ヨウメイ社	ラボル・オルバド	900000	159	256	—	—	21	テノラワークス社
レイハセンバ	5500	48	85	—	—	7	ヨウメイ社								

打击系基板

名称	价格	完成品	种类	必要素材1	必要素材2	必要素材3	必要素材4
基板ギガッシュ	500	ギガッシュ	ソ-ド	フォトン×3	ウエヌセリン×2	ハルドニウム×3	パルウッド×3
基板ツインブランド	500	ツインブランド	ツインセイバ-	フォトン×3	ウエヌセリン×2	ハルドニウム×3	パルウッド×3
基板リョウステザン	1000	ツインダガ-	リョウステザン	フォトン×5	アポラリン×2	ハルドニウム×3	ニュ-ウッド×3
基板グッダ・プラナ	1500	グッダ・プラナ	ナックル	フォトン×4	アポラリン×2	ハルドニウム×3	モトウウッド×5
基板ハリセン	3000	ハリセン	セイバ-	フォトン×1	ネタ貼×1	カ-ラリアン×3	クパラ・ウッド×1
基板ツインハリセン	3000	ツインハリセン	ツインセイバ-	フォトン×1	ネタ貼×1	ハルドニウム×3	クパラ・ウッド×1
基板ツインケイコウトウ	3000	ツインケイコウウ	ツインセイバ-	フォトン×1	インバ-タ-回路×1	ハルドニウム×3	クパラ・ウッド×1
基板ヴァ-ラクロ-	3000	ヴァ-ラクロ-	クロ-	フォトン×1	ヴァ-ラの爪×1	ソリドニウム×1	クパラ・ウッド×1
基板ミサキ 3500	ミサキ	クロ-	フォトン×5	ディアナリン×3	ペイパリアン×3	ニュ-アッシュ×3	
基板リョウミサキ	3500	リョウミサキ	ツインクロ-	フォトン×5	ディアナリン×3	ソリドニウム×3	ニュ-アッシュ×4
基板ジ-トシ-ン	5000	ジ-トシ-ン	セイバ-	フォトン×5	ディアナリン×5	ペイパリアン×5	ニュ-アッシュ×5
基板アサミザシ	5000	アサミザシ	ダガ-	フォトン×5	ディアナリン×5	ペイパリアン×5	ニュ-アッシュ×5
基板グッダリパト	8000	グッダリパト	ナックル	フォトン×5	マルセリン×2	ソリドニウム×2	モトウアッシュ×7
基板ムクルッテイ	8000	ムクルッテイ	スピア	フォトン×6	マルセリン×2	ソリドニウム×5	モトウアッシュ×7
基板デュランダル	10000	デュランダル	セイバ-	フォトン×7	マルセリン×2	ペイパリアン×3	パルアッシュ×5
基板ダブルセイバ-	10000	ダブルセイバ-	ダブルセイバ-	フォトン×5	ディアナリン×3	ソリドニウム×5	パルアッシュ×5
基板アスカロン	11000	アスカロン	ソ-ド	フォトン×7	ユピデリン×2	ソリドニウム×3	パルアッシュ×5
基板アスシノザシ	11000	アスシノザシ	ツインダガ-	フォトン×7	マルセリン×2	ソリドニウム×5	ニュ-アッシュ×5
基板グッダブレッパ	11000	グッダブレッパ	ナックル	フォトン×5	マルセリン×3	ソリドニウム×5	モトウアッシュ×7
基板サバエザシ	14000	サバエザシ	ダガ-	フォトン×7	ユピデリン×2	ペイパリアン×5	ニュ-アッシュ×5
基板ムグングリ	45000	ムグングリ	スピア	フォトン×30	ゲレセリン×5	ステルニウム×5	モトウエボン×5
基板シンツキザシ	45000	シンツキザシ	ツインダガ-	フォトン×30	ゲレセリン×5	ステルニウム×5	ニュ-エボン×5
基板デスダンサ-	45000	デスダンサ-	ツインダンサ-	フォトン×30	ゲレセリン×5	ステルニウム×5	パルエボン×5
基板スヴァルタソ-ド	100000	スヴァルタスソ-ド	ソ-ド	フォトン×1	スヴァルタスのかけら	ステルニウム×10	クパラウッド×3

射击系基板

名称	价格	完成品	种类	必要素材1	必要素材2	必要素材3	必要素材4
基板ブラスタ-	1000	ブラスタ-	ライフル	イムフォトン×2	アポラリン×1	ガモタイト×3	パルウッド×3
基板オ-トガン	1200	オ-トガン	ハンドガン	イムフォトン×2	アポラリン×2	メイガナイト×2	パルウッド×3
基板シッガ・ビグル	2500	シッガ・ビグル	ショットガン	イムフォトン×3	ディアナリン×2	ギイガナイト×2	モトウアッシュ×4
基板リピ-タ-	2500	リピ-タ-	マシンガン	イムフォトン×3	ディアナリン×2	ギイガナイト×3	パルアッシュ×3
基板レ-ザ-カノン	5000	レ-ザ-カノン	レ-ザ-カノン	イムフォトン×3	ディアナリン×3	セポタイト×5	パルアッシュ×5
基板ビ-ムガン	5000	ビ-ムガン	ハンドガン	イムフォトン×5	ディアナリン×3	ギイガナイト×5	パルアッシュ×5
基板ペイアパリ	8000	ペイアパリ	ロングボウ	イムフォトン×4	マルセリン×1	ギイガナイト×3	ニュ-アッシュ×5
基板ハンマテリ	8000	リカルパリ	ロングボウ	イムフォトン×4	マルセリン×3	セポタイト×5	ニュ-アッシュ×7
基板ブルズアイ	8000	ヴァルズアイ	ライフル	イムフォトン×4	マルセリン×2	セポタイト×5	パルアッシュ×5
基板バルカン	11000	バルカン	マシンガン	イムフォトン×5	ユピテリン×1	ギイガナイト×5	パルアッシュ×7
基板シッガスタム	11000	シッガスタム	ショットガン	イムフォトン×5	ユピテリン×2	ギイガナイト×4	モトウアッシュ×5
基板デュアルレ-ルガン	11000	デュアルレ-ルガン	ツインハンドガン	イムフォトン×5	ユピテリン×2	セポタイト×5	パルアッシュ×7
基板ビ-ムバルカン	45000	ビ-ムバルカン	マシンガン	イムフォトン×15	ケレセリン×5	テイラナイト×5	パルエボン×5
基板アサシン	45000	アサシン	ライフル	イムフォトン×5	ケレセリン×5	チコタイト×5	パルエボン×5
基板シッガボマ	45000	シッガボマ	ソットガン	イムフォトン×20	ケレセリン×2	チコタイト×2	モトウエボン×5
基板バレットマスタ-	45000	バレットマスタ-	ツインハンドガン	イムフォトン×15	ケレセリン×5	チコタイト×5	パルエボン×5

法击系基板

名称	价格	完成品	种类	必要素材1	必要素材2	必要素材3	必要素材4
基板バトナラ	1000	バトナラ	ウォンド	エルフォトン×2	アポラリン×2	ソウラル×3	ニュ-ウッド×3
基板スライロドウ	3000	スライロドウ	ロッド	エルフォトン×3	ディアナリン×2	スピラル×2	ニュ-アッシュ×3
基板コメツタラ	45000	コメツタラ	ウォンド	エルフォトン×15	ケレセリン×5	サイラル×5	ニュ-エボン×5
基板グランドロウ	45000	グラナロドウ	ロッド	エルフォトン×15	ケレセリン×5	サイラル×5	ニュ-ウッド×5

シールドライン系基板

名称	价格	完成品	种类	必要素材1	必要素材2	必要素材3
基板ラボル・ステラ	800	ラボル・ステラ	防具	メギフォトン×5	アポラリン×3	ナノシリカ×5
基板ステラ・ライン	800	ステラ・ライン	防具	ゾンフォトン×5	アポラリン×3	ナノシリカ×5
基板スタセンバ	800	スタセンバ	防具	グラフォトン×5	アポラリン×3	ナノシリカ×5
基板ラボル・メイガ	2500	ラボル・メイガ	防具	フォトン×8	ディアナリン×4	ナノカ-ボン×3
基板メイガライン	2500	メイガライン	防具	フォトン×8	ディアナリン×4	ナノカ-ボン×
基板メイセンバ	2500	メイセンバ	防具	フォトン×8	ディアナリン×4	ナノカ-ボン×3
基板ギイガライト	8000	ギイガライン	防具	バンフォトン×10	マルセリン×3	ナノカ-ボン×6
基板ギイセンバ	8000	ギイセンバ	防具	レイフォトン×10	マルセリン×3	ナノカ-ボン×6
基板ラボルギイガ	8000	ラボルギイガ	防具	ダイフォトン×10	マルセリン×3	ナノカ-ボン×6
基板ラボルテイロ	12000	ラボルテイロ	防具	メギフォトン×10	ユピテリン×2	ナノカ-ボン×6
基板デイセンバ	12000	デイセンバ	防具	グラフォ t ン×10	ユピテリン×2	ナノカ-ボン×6
基板テイロライン	12000	テイロライン	防具	ゾンフォトン×10	ユピテリン×2	ナノカ-ボン×6
基板ハルセンバ	15500	ハルセンバ	防具	フォトン×10	ケレセリン×2	ナノレジン×3
基板ラボルハルド	15500	ラボルハルド	防具	フォトン×10	ケレセリン×2	ナノレジン×3
基板ハルドライン	15500	ハルドライン	防具	バンフォトン×10	ケレセリン×2	ナノレジン×3

回复系、强化武器物品

名称	价格	效果	名称	价格	效果
モノメイト	30	HP300回复	グラインダ－/A+2	10000	A级武器PP和攻击力上升2
ディメイト	150	HP700回复	グラインダ－/A+3	15000	A级武器PP和攻击力上升3
トリメイト	1000	HP完全回复	グラインダ－/A+4	合成	A级武器PP和攻击力上升4
ソルアトマイザ－	100	异常状态全回复	グラインダ－/A+5	合成	A级武器PP和攻击力上升5
ム－ンアトマイザ－	500	周围战斗不能伙伴全复活	グラインダ－/S+1	8000	S级武器PP和攻击力上升1
フォトンチャ－ジ	1500	武器PP回复	グラインダ－/S+2	16000	S级武器PP和攻击力上升2
グラインダ－/C+1	300	C级武器PP和攻击力上升1	グラインダ－/S+3	32000	S级武器PP和攻击力上升3
グラインダ－/C+2	800	C级武器PP和攻击力上升2	グラインダ－/S+4	合成	S级武器PP和攻击力上升4
グラインダ－/C+3	1500	C级武器PP和攻击力上升3	グラインダ－/S+5	合成	S级武器PP和攻击力上升5
グラインダ－/C+4	合成	C级武器PP和攻击力上升4	アグタライド	合成	攻击力上升
グラインダ－/C+5	合成	C级武器PP和攻击力上升5	デフバライド	合成	防御力上升
グラインダ－/B+1	3000	B级武器PP和攻击力上升1	レディアライド	合成	法力上升
グラインダ－/B+2	6000	B级武器PP和攻击力上升2	ソディアライド	合成	命中、回避上升
グラインダ－/B+3	10000	B级武器PP和攻击力上升3	メギスタライド	合成	全能力上升
グラインダ－/B+4	合成	B级武器PP和攻击力上升4	スタ－アトマイザ－	合成	包括周围队员全HP回复
グラインダ－/B+5	合成	B级武器PP和攻击力上升5	フォトンチャ－ジコスモ	合成	PP完全回复
グラインダ－/A+1	5000	A级武器PP和攻击力上升1			

本作中的合成素材相当重要，而且有很高的几率从敌人身上掉落，战斗中不能住顾着消灭敌人，还要随时拾取这些宝贵的素材，为日后合成强力武器做好准备。

战技

名称	价格	效果	武器
トルネ-ドブレイク	500	三段斩	剑·枪
ドウ－スダッガス	2500	三段连续突击	剑·枪
ライジングクラッシュ	500	三段回旋斩	剑·枪
レイカイブヨウザン	480	三段回转攻击	剑·枪
ライジングストライク	360	两段强力攻击	剑·枪
シュンプショウレンザン	450	两段连续攻击	剑·枪
ツインバ-ニング	400	炎属性・燃烧	铳
ツインフロ－ズン	400	冰属性・冻结	铳
ツインプラズマ	400	雷属性・感电	铳
ツイングラブタ－	3000	土属性・沉默	铳
バ-ニングヒット	400	炎属性・燃烧	铳
フロ－ズンヒット	400	冰属性・冻结	铳
プラズマヒット	400	雷属性・感电	铳
クラブタ－ヒット	3000	土属性・沉默	铳
バ-ニングフィ-バ-	3000	炎属性・燃烧	铳
フロ-ズンフィ-バ-	3000	冰属性・冻结	铳
プラズマフィ-バ-	3000	雷属性・感电	铳
グラブタ-フィ-バ-	3000	土属性・沉默	铳
バ-ニングシュ-ト	3000	炎属性・燃烧	铳
フロ-ズンシュ-ト	3000	冰属性・冻结	铳
プラズマシュ-ト	3000	雷属性・感电	铳
グラブタ-シュ-ト	3000	土属性・沉默	铳
バラタ・バンガ	4000	炎属性・燃烧	铳
バラタ・レイガ	4000	冰属性・冻结	铳
バラタ・インガ	4000	雷属性・感电	铳
バラタ・ディ－ガ	4000	土属性・沉默	铳
エンセイソウ	3000	炎属性・燃烧	弓
レイセイソウ	3000	冰属性・冻结	弓
ライセイソウ	3000	雷属性・感电	弓
ジセイソウ	3000	土属性・沉默	弓
ホッガ・スッパ	6000	一段，一气突进	拳
フォイエ	1000	炎属性・火球发射	法
ラ・フォイエ	3500	炎属性・给予周围敌人伤害	法
ダム・フォイエ	4500	炎属性・连续火焰放射	法
アクダ－ル	2500	炎属性・提升己方攻击力	法
アクディ－ル	1500	炎属性・降低敌人攻击力	法
バ－タ	1000	冰属性・冷气攻击	法
ラ・バ－タ	3500	冰属性・给予周围敌人冰伤害	法
ダム・バ－タ	4500	冰属性・连续冷气攻击	法
デフバ－ル	2500	冰属性・己方防御力上升	法
デフテイ－ル	1500	冰属性・降低敌人防御力	法
ソンデ	1000	雷属性・落雷攻击	法
ラ・ソンデ	3500	雷属性・给予周围敌人伤害	法
ノス・ソンデ	4500	雷属性・自动追击敌人	法
ソテイア－ル	4000	雷属性・己方命中、回避上升	法
ソルディ－ル	1500	雷属性・降低敌人命中、回避	法
テイ－ガ	450	土属性・给予敌人伤害	法
ラ・テイ－ガ	3500	土属性・给予周围敌人伤害	法
ダム・テイ－ガ	4500	土属性・毒雾攻击	法
ノス・テイ－ガ	4500	土属性・自动追击敌人	法
レスタ	1200	光属性・HP回复	法
レジエネ	3000	光属性・异常状态回复	法
レテイア－ル	4000	光属性・己方法击力、精神力上升	法
フロ-ズンヒット	400	冰属性・冻结	法
プラズマヒット	400	雷属性・感电	法

合成素材基板

名称	价格	完成品	种类	必要素材
基板矿石1-2	50	ウエヌセリン	矿石	アセナリン×2
基板矿石2-3	200	アポラリン	矿石	ウエヌセリン×1
基板金属変换C	200	ペイパリアン	金属	カ-ラリアン×4
基板矿石3-4	400	ディアナリン	矿石	アポラリン×3
金属変换C	200	ペイパリアン	金属	カ-ラリアン×4
金属変换B	1500	ステテリアン	金属	ペイパリアン×4
木材変换C	200	パルアッシュ	木材	パルウッド×4
木材変换B	1500	パルアッシュ	木材	パルアッシュ×4
木材変换A	8000	クパラウッド	木材	モトウウッド×10
金属変换A	8000	クラドリアン	金属	スラテリアン×4


↑在广袤的宇宙中，任何单体都是那么的无力与渺小。

梦幻之星宇宙网络模式揭秘，两大制作人携手同心！

体验版与正式版的差别

——虽然体验版已经开通（8月10日到现在），还是想问一下最初预计的参加网络游戏人数。

见吉■最初预定的同时上网人数是1500—2000人左右。而应征参加游戏的人数却是预定人数的好几倍，连我们都感到惊讶。

——体验版与正式版有什么差别？

酒井■野外地图数量上有很大差别，体验版中的地图数量大约是正式版中的三分之二。

——体验版中不能进入行星莫多布吗？

见吉■在体验版中没有行星莫多布。而在正式版的最初也不能去那个星球，我们的考虑是逐渐增加可以前往的野外地图。

酒井■因为每个月都会追加各种各样的新要素，所以每月游戏都会有很多变化。

见吉■首先是九月份，大家应该已经熟悉了冒险的游戏生活。此后将追加故事和物品等等。

——强力的装备是利用本部的商店购买，还是以玩家间的交易为中心呢？

酒井■在本部的商店里确实可以直接购买。但是估计玩家并不能立刻交给商店足够的金钱。

——在总部的三层俱乐部，是给玩家开放的自由空间吧？

见吉■现在只能在有事件的时候才能使用，平时还不能使用。

——网络模式下的故事任务是什么样的故事内容呢？

见吉■现在还保密。不过世界观和主人公与故事模式有部分共通之处，可以先进行故事模式游戏，随着故事的进行得到NPC的同伴们，可以逐渐了解这些主人公的身份背景。

——PS2版和WINDOWS版同时发售，二者有什么区别吗？

见吉■PS2版人物表示上限为10人，而WINDOWS版则可以表示出64人。系统方面两个机种间没有任何区别。

——今后梦幻之星宇宙是否会向海外开放？

见吉■其实现在正在制作中。

——实际尝试了一下，发现就算是初级玩家也能和其他的玩家轻易地组成队伍。

见吉■完成一个任务后，其他人也可以立刻加入队伍。

酒井■一人也一样可以游戏，谁都可以加入，也随时可以把别人从队伍中剔除，非常轻松自由。

正式版的正式系统

——选择与故事模式的主人公伊桑相同感觉的猎人职业，虽然不能使用魔法，但是却可以随着职业的成长增加可以使用的武器？

见吉■实际上准备了上级的职业，与初期可以使用的职业有很大差别，可以将初期职业能力组合。

酒井■比如说，猎人和护林人组合的类型，是拥有比普通猎人更强能力的猎人。

见吉■上级职业增加了可以使用的武器种类。





制作总监 见吉隆夫

从游戏企划开始负责游戏开发的制作总监，一直负责梦幻之星系列的开发工作。

制作人 酒井智氏

负责本作的整体制作，与见吉隆夫一样开发了多部梦幻之星系列作品。



——上级的职业是提升初级职业的级别就能转职吗？

见吉■只要满足了猎人的职业一定级别、护林人职业的一定级别，就可以出现上级的新职业。

——如果已经是上级的职业，满足了其他上级职业需要的条件，也可以转职成为另外的上级职业吧？

见吉■当然是可以的！

酒井■根据职业使用何种武器存在着个性，玩家觉得养成失败，随时都可以重新再来。

——菜单中在武器前面出现了C-S的标志，这有什么意义吗？

见吉■表示可以使用的武器。同样的武器根据这个标志也会出现不能使用的武器。在故事模式中玩家不会感受到任何不便感，但网络模式中却不是那样简单。

酒井■伊桑在故事模式的最初，便可以使用莱奥的手枪将怪物击倒。

见吉■但大家都是普通人，一定是逐渐变强的。

——战斗特技的级别与武器的级别有关系吗？

见吉■没有任何关系，决定特技级别的是职业。上级职业的玩家特技可以上升到30级。

——顺便问一下，PP在武器没有装备的状态下，能否自然回复？

见吉■不可以。无论多长时间不装备，PP数值都不能得到回复，必须使用道具回复。

——任务的级别对游戏有什么影响？

见吉■最大的影响就是获得职业经验值的点数。

酒井■此外在将来报酬也是非常重要的。还会出现那些只有S级任务中出现的道具。

——与故事模式不同的是，在网络模式中完成任务完全不受时间限制，这是为什么呢？

见吉■最初设计时，是担心玩家与同伴交流的时间不足。而且还有些玩家会在任务途中加入，玩家必须拿出时间来等待。因为这些原因，在网络模式中废除了限制的时间。

——可以携带NPC一起完成任务吗？

见吉■可以呀。在游戏序盘，带NPC一起完成任务会比较轻松，比如说五名玩家带上一个NPC就是非常不错的组合。随着故事的进行，玩家还会得到更多的伙伴卡片，因此强烈建议玩家们积极地挑战故事模式中的任务。

魅力无穷但又让人苦恼的主人公创造

——开始正式版游戏前，体验版中最希望玩家尝试的是哪一部分？

见吉■《宇宙》中准备了各种各样的系统，但在体验版中全部玩到则时间过短。不过玩家应该觉得主人公创建和交流非常有趣。因为正式版上市前已经有体验版，希望玩家不断尝试，创建出自己真正满意的人物。

——在编辑部中也都创造了自己的主人公，意外的是使用女性主人公的人占大多数。

见吉■都是按自己的喜好创建，女性主人公的话则十分可爱。服装的替换也是主人公创建中很有乐趣的部分。在WINDOWS体验版中，使用人类的玩家最多，精灵的女性也很有人气。

——顺便问一下，男女主人公有无能力上的差别？

见吉■只要种族相同，性别不同没有能力差别。

——进行正式版游戏，不能继承体验版中的主人公，已经交换得到的同伴卡片也会消失吗？



酒井■虽然会消失，但是那些关系不错的玩家一定会在事先约定指定地点见面，再次得到同伴卡片。估计很多玩家还会使用与体验版中名称相同外表相同的主人公。

进化的网络模式

——《梦幻之星宇宙》是怎样追加的强力武器、物品的基盘？

见吉■在"PSO"中的商店中出售优质的物品武器，可以得到大量的金钱。而在宇宙中，追加了大量非常廉价的物品，而这些物品却是合成中不可缺少的。

——本作中增加的装备是按照玩家整体的级别而逐渐追加的吗？

见吉■是的。而且还会在一定时间内低价出售优质的武器和物品。

——网络模式的游戏方法是逐渐变化的吗？

酒井■是的。在商店中的物品在一定时间内不会增加，因此希望玩家间的交易能够活跃起来。在商店里出售的打击系武器不附加属性攻击，想要附加属性必须在生产时附加，如果顺利附加上了属性可以得到非常优秀的打击系武器。不过在打造之前，玩家是否出售它则会有一定的烦恼。

——关于武器的合成问题，玩家是否会擅长打造自己不能使用的武器呢？

见吉■有这种情况呀。有些玩家会将这些强力的武器出售，也许会有些玩家为了这把武器而改变职业。

——进行装备和物品的合成是怎样进行？使用不同的合成方法是否会合成出特别的物品吗？

见吉■都是按照基板的规定合成物品，不会合成出特别的物品，但有特殊物品专用的基板。

——玩家的职业对得到的物品和合成有什么影响吗？

见吉■玩家的成长对合成的影响非常大，不过就算是不擅长的领域也不是完全不能合成，只不过是成功率低下，没有辅助的合成修正数值。

——使用基板合成的时候，一定要擅长那方面的玩家来完成吗？

酒井■不一定非要擅长的玩家来合成，但是不擅长的玩家则比较难以成功。

——可以向其他人委托来进行合成吗？

见吉■当然可以，不过也许会有玩家明明合成成功了，却向你道歉说合成失败，因此一定要委托那些自己信任的朋友来完成合成。

——实际上玩家能否合成出游戏中的上限等级装备呢？

见吉■可以可以，但不过也许只有几个人能够合成出上限等级装备。

酒井■因为本作中失去装备的危险性很高。顺便透露一下，本作可以直接看到其他人的装备。

光荣的恶搞

信长野望DS

光荣一直非常擅长制作历史题材的游戏，在业界举足轻重，得到无数战略游戏迷的支持，本人就是狂热的光荣战略FAN。而这次光荣则在自己的招牌游戏中加入恶搞，而且这种恶搞恐怕也是只适合光荣的游戏恶搞：让无数著名的历史人物在战国时代复活，而且是不分国籍，甚至连成吉思汗，恺撒大帝等都能在日本的领土上一展风采。

■陆秀夫：うぅむ、ここは一体……？私はどうしたというのだ？はっ！そう言えば私は崖山で敌军に包围され、もはやこれまでと、陛下と共に海に身を投じたはずであったが……陛下はどうなさったのであろう？陛下っ！近くにおいででしたら返事をしてくだされ！

■陆秀夫：嗯，这里到底是哪？我到底怎么了？啊，对了，我应该是在崖山被敌人包围，与陛下一起跳海了啊……陛下怎么样了？陛下！在附近的话请回答我！

■文天祥：陛下はご无事だ！秀夫殿。

■文天祥：陛下平安无事，秀夫大人。

■陆秀夫：そ、そなたは文天祥殿。ああっ！陛下もご无事でしたか？

■陆秀夫：你、你是文天祥大人。啊！陛下也平安无事吗？

■赵丙：秀夫よ、无事で何よりだ！

■赵丙：秀夫啊，平安无事比什么都强！

■陆秀夫：陛下！崖山では陛下をお守りすることができず、申し译ございませんでした。

■陆秀夫：陛下！在崖山没能保护好您，真是对不起。

■张世杰：いや、それはこの私の责任だ。

■张世杰：不、那是在下的责任。

■陆秀夫：おお、张将军！あなたも无事でしたか？

■陆秀夫：啊！张将军！你也平安吗？

■陆秀夫：陛下、それに秀夫崖山では私の力が至らないばかりに败北を契し、何とお诧び申しあげればよいか。

■张世杰：陛下，因为我的缘故才导致的崖山之败，怎么惩罚我都行。

■赵丙：世杰よ、头を上げてくれ、そなたらはよくやってくれた。

■赵丙：世杰啊，抬起头来，你已经做得很好了。

■张世杰：へ、陛下、もったいなきお言叶にございます。

■张世杰：陛下，我真是受之不起。

■文天祥：いずれにしろ、これで南宋の三杰と呼ばれた我ら三人が集まったわけだな。

■文天祥：总之这样号称南宋三杰的我们三人又聚集到一起了。

■陆秀夫：それはよいのですが、ここはどこなのです？见たことのない地ですが。

■陆秀夫：这确实很好，但是这里是哪里？是没见过的地方啊！

■文天祥：私が调べたところによるとここは中国ではなく倭国のようだ。

■文天祥：根据我的调查这里似乎不是中国而是倭国。

■陆秀夫：倭国！あの东方にある岛国ですが？なぜそんな所に？

■陆秀夫：倭国！那个东方的岛国吗？为什么会来到这里？

■文天祥：理由はわからぬ。我々は死して再びこの地に生まれ出たようだ。

■文天祥：理由不明。似乎是我们再次在这里重生了。

■张世杰：それで我々はこれからどうする？祖国はどうなっているだろう……

■张世杰：那么我们现在开始怎么做？祖国怎么样了……

■文天祥：この地で闻いた话によれば中国はと明いう汉民族の王朝が世を治めているらしい。そして、もう一つ闻いた话がある……どうやらこの地にはモンゴルの势力も现れたらしい。

■文天祥：根据从这里打听的消息，现在中国由称为明的汉族王朝统治。此外还打听到了另一个消息……似乎在这个倭国出现了蒙古的势力。

■张世杰：な、なんと、モンゴルが！そうとなれば我々も默っているわけにはいかぬぞ！

■张世杰：什、什么！蒙古！那样的话我们也不能继续沉默了！

■陆秀夫：されば、この地に留まりモンゴルと战うというわけですか？陛下、いかがでございましょう？

■陆秀夫：那就是说留在这里与蒙古战斗？陛下，您认为怎么样？

■赵丙：朕も崖山の屈辱を晴らしたいと思うている、これぞ天の与えた好机であろう。

■赵丙：朕也想一雪崖山之耻，这正是天赐良机啊。

■陆秀夫：ははっ！我らこの地において军势を整えモンゴル势力を叩きつぶしましょうぞ！



■陆秀夫：是！我们立刻整备这里的军队粉碎蒙古的势力！

■文天祥：しかし、モンゴル军は强敌果たして我らだけで胜てるだろか？

■文天祥：可是蒙古军是非常强的敌人，光凭我们能取胜吗？

看完这小段对话大家立刻可以明白光荣恶搞的魅力所在，竟然让南宋最后一个皇帝带领南宋三杰和蒙古势力同时在日本战国复活，一场大战自是无法避免。而最后出场的竟然是岳飞和王安石，这更让玩家大吃一惊！

■源赖朝：时政よ……わしが幕府を开いた顷に比べると日の本もすっかり变ってしまったようだのう！

■源赖朝：时政呀……与我开辟幕府时相比较，日本完全变了啊！

■北条时政：左样でございますな。

■北条时政：是啊。

■源赖朝：あの顷は各国の武士たちが将军家に忠诚を誓い日の本が一つにまとまっていたというのに……

■源赖朝：那时各国的武士们都向将军家发誓效忠，好不容易将日本统一……

■北条时政：今やすっかり群雄割据の样相を呈していますな

■北条时政：现在完全是群雄割据的样子。

■源赖朝：むむっ镰仓を治めるのは北条氏康なる者ではないか。时政よ、さてはそなたの子孙じゃ！？

■源赖朝：嗯，现在治理镰仓幕府的不是北条氏康吗？时政呀、那一定是你的子孙吧！

■北条时政：と、とんでもございません！あの者らは胜手に北条の姓を名乘っておるだけです。

■北条时政：哪、哪里话！那个人只是自己改姓为北条的！

■源赖朝：疑わしいものよ、わしは知っておるのだぞ！そなたが我が子・赖家を修善寺で杀害し实权を夺い取ったことを。

■源赖朝：可疑的家伙呀，我已经知道了啊！你在修善寺杀害了我的儿子・赖家，夺取了实权。

■北条时政：まあまあ、そのような昔の事水に流してくだされ。

■北条时政：算了算了、那些过去的事情请既往不咎吧！

■源赖朝：よくもぬけぬけと！そなたはまことと厚颜无耻な辈じゃ！

■源赖朝：还真是厚脸皮！你真是个厚颜无耻之徒！

■源赖朝：まあよいわ……こうなったらわしは再び武家の栋梁となり天下を统一するぞ。しかし、二人だけでは心许ないのう。

■源赖朝：算了算了……这样的话我就成为武家的栋梁再次统一天下。不过只有咱们两人心里有些没底。

■北条时政：そうですな、赖朝样は昔からあまり战が上手ではありませんでしたからな。

■北条时政：是啊，赖朝大人从以前就不太擅长战斗啊！

■源赖朝：大きなお世话じゃ！

■源赖朝：要你管！

■北条时政：ああ、赖朝样！あそこに义经样がいらっしゃいますぞ！

■北条时政：啊、赖朝大人！义经大人在那里啊！

■源赖朝：なんじゃと！？おお、本当じゃ！九郎よ、かような所で会うとは奇遇じゃな！わしはこの地で再び兵を举げ、天下を统一しようと思うておる。そなたも昔のように手を贷してくれぬか？

■源赖朝：什么？！啊、是真的！九郎啊，在这里相见真是奇遇啊！我想在这里再次举兵统一天下。你还像以前那样帮我怎么样？

■源义经：……よくもぬけぬけと！无实の私を攻め、平泉で自害させてことをよもや忘れか！

■源义经：……真是厚脸皮！难道已经忘记以莫须有的罪名攻击我、使我在平泉自尽之事吗？

■源赖朝：まあまあ、そのような昔の事水に流そうではないか！

源赖朝：算了算了、就对过去的事既往不咎吧！

■北条时政：……

■北条时政：……

■源义经：……わかりました。今は一族の者で争っている场合ではないようですから、もう一度だけ兄上に从いましょう。

■源义经：……明白了。现在并不是同族相争的时候，就再帮哥哥一次吧！

源赖朝是源氏的栋梁之材，举兵消灭了世仇平氏，担任征夷大将军，创建了镰仓幕府，确立了日本最初的武家政权；北条时政是源赖朝妻子北条政子的父亲，自从源氏举兵以来一直在源赖朝身边支持他，在赖朝死后，将赖朝之子杀害夺取实权；源义经是源赖朝的弟弟，在讨伐平氏的战斗中表现活跃，为镰仓幕府的成立做出了巨大贡献，之后被源赖朝猜忌，被赖朝派遣的军队追杀，逃亡到奥州后自杀。这一小段对话中充分表现出了三人的性格，并且为大家简单讲述了当年的历史。复活的赖朝首先发现的是这里与自己生活的时代完全不同，之后则通过北条氏康的名字想起了自己创建的镰仓幕府。而北条时政则是立刻解释北条氏康与自己并没任何关系，以此来澄清自己在源赖朝死后并没有夺权让自己的子孙成为统治者。但源赖朝立刻告诉北条时政，自己早已知道儿子赖家的死因。此时北条时政立刻表现出了自己的机智与狡猾，不但不做解释，反而是劝源赖朝对过去的事情既往不咎。虽然源赖朝对北条时政恨之入骨，但是却不失枭雄风范，不被过去拘束，知道现在想统一日本需要他的力量，因此只是简单的斥骂了他几句。源义经出场后，源赖朝对自己当年害死义经之事只字不提，只是一味地邀请弟弟帮助自己统一天下，这更表现出了源赖朝不愧是当年统一天下的人中豪杰。当年无辜惨死的源义经自然不会这么简单地忘掉悲惨的过去，因此立刻出言批评源赖朝。但让所有人都想不到的是，源赖朝竟然把刚才北条时政的话语几乎原封不动地搬过来劝说源义经，这更表现出了源赖朝的睿智，结果不但说服了源义经，连北条时政都听得哑口无言。源义经在日本可以说是已经被神话的人物，因此在这里他会非常痛快地原谅源赖朝，并且再次辅佐自己的哥哥，更表现出了他那种重视家族不记私仇的宽广心胸。　口文/雪飞

怀旧长廊 最终幻想系列在超任主机上的成熟之作 职业转换系统得到发展深受玩家们喜爱

追溯到90年代

FF3已经发售一段时间了，而GBA版的FF5也将于10月12日和大家见面。说起来，这部游戏的复刻已经不是第一次了。在1998年，FF5曾经作为Square的PS移植三连弹作品之一发售，而它最初一次露面，是在1992年的SFC上。

SFC时代是RPG游戏异常兴盛的时代。Square的FF系列4、5、6三部作品都出在这台主机上面，所有喜欢RPG的玩家在玩游戏的时候首先想到的就是SFC和那上面的许多游戏。而我们的FF5，正是SFC在兴盛时期的一部成熟化的作品。

FF系列的成熟化

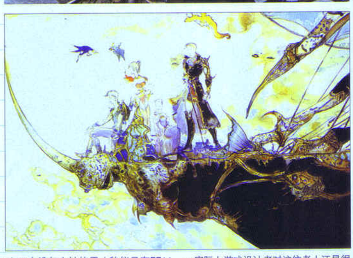
1992年是SFC发售的第三个年头。FF系列在之前的一年已经推出了一部作品（FF4），由于当时的游戏开发尚处于早期，所以无论是卡带的容量还是画面、声音的表现都让人觉得FF4只不过是FC上FF的加强版而已。但是到了5代，随着SFC开发技术的进步，游戏的表现也和以前不同。Square对于SFC主机的回转、放大、缩小、半透明等功能灵活运用，使FF5的游戏画面一下达到了以前不曾达到的标准。在使用飞空艇等交通工具的时候，广阔的地图比4代更具纵深感，而战斗时的各种特效也使人时常眼前一亮。

综观SFC版的FF三作，5代在技术上属于在画面和音乐上还处在完善中的作品。植松伸夫的作曲当时已经达到了一个高度，SFC的PCM音源已经可以很好地表现出他的曲子的风格，而5代的音乐在这三部作品里也算得上独树一帜，它的开头曲并没有使用系列传统的水晶主题音乐。从故事的开始，主人公就是一个在世界各地旅行的人，在流畅的音乐中骑着陆行鸟走遍天下，展开奇妙的冒险。这也是本作的最重要的主题。在这个主题音乐响起来的时候，一种“壮行天下”的成就感在玩家的心中油然而生，这就是FF5给人们留下的第一印象。

丰富的职业系统

历代FF的系统都与前代有许多区别。FF5的系统和FF4不一样，没有采用基本角色+辅助角色的套路（这个套路是2代中最先有的，在FF12中还有它的影子），而是采取了和3代一样固定主人公+自由职业的系统。职业转换是FF3的一大魅力，Square在开发FF5的时候把它继续发扬光大，做到了一个新的高度。角色转职不再需要资格点数，而且职业熟练度的划分也变了许多，在5代中，熟练度和经验值一样，只要达到一定的数量之后就可以习得这个职业的某项技能，而且这个技能还可以“装备”在其他职业的人身上。这样一来，职业的多样性给游戏带来革命性的变化。当你把一个白魔法师培养到一定程度后，他（她）就可以掌握一定等级的白魔法，然后就可以让此人转职，再将“白魔法装备”的技能装备上，这样其他职业的角色也拥有了使用白魔法的能力。战士、黑魔、盗贼等角色也可以拥有回复体力的能力，这样一来冒险的安全系数就提高多了。另外不同职业之间技能的装备如果能够灵活运用，可以组成的职业组合的具体形态可以有成千上万种。研究“变化无穷的职业技能”成为FF5玩家们的一大乐趣。这种系统虽然后来在正统FF中没怎么被使用（貌似只有FF11对职业还是区分比较严的），但是它发展成为另外一个系列——《最终幻想战略版》的主系统，并且受到相当多玩家的喜爱。











同样优秀的剧情

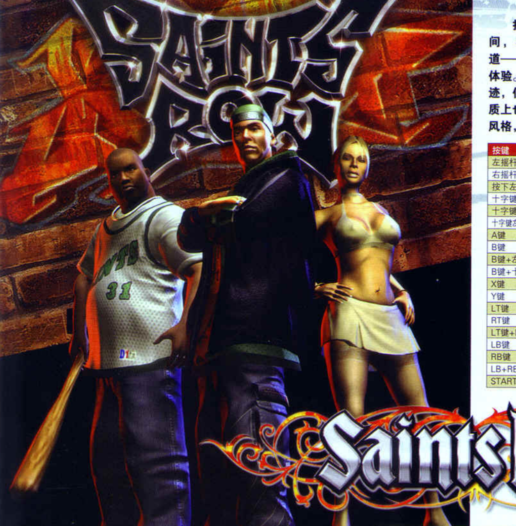
FF5在故事上比FF3要成熟许多，众多的登场人物加上起承转合的故事情节，使5代的剧情显得十分丰富。尤其是两个世界合二为一的时候，所有的玩家都大吃一惊：古代的世界居然是被分裂成两个星球的，而陨石的存在就是不同世界之间的门。这种设定给玩家们带来的冲击不亚于3代主角们飞出浮游大陆的那段剧情。早期的FF开发者设计的手笔确实有够大啊（笑）。而主人公一行在寻找水晶的时候也对自己的过去逐渐了解，最后在拯救世界之余也找到自己人生的意义，这在RPG里也算是俗到不行的剧情，但是在费尽一番辛苦之后，得到这样的结果还可以接受的了。

FF5剧情的特征之一是“悲剧”。这种以不停死人的剧情贯穿始终的手段在FF2的时候就已经用过一次了。这次游戏故事中死去的人确实不少，甚至包括四名主人公之一的失忆老爷爷加拉夫都在不得已的情况下牺牲了。好在他的孙女克露露能够及时补充位置，而且这个小女生对玩家的吸引力比一个老头要大多了，所以有的玩家在玩游戏的时候，也许巴不得这位老人家挂掉吧（寒）……实际上游戏设计者对这位老人还是很照顾的。在船之墓场里休息的时候，因为只有一张床，所以其他三人就把床让给加拉夫，自己只是靠在桌子上睡。实际上，开发者借助游戏，也想表达尊老爱幼这一传统的重要性（汗）。

承前启后的力作

和3代一样，游戏里有许多秘密通道。5代迷宫的设计继承了4代的风格，复杂而多变，里面还有许多可以调节的机关，有的时候在迷宫里转来转去很容易搞不清楚要去的地方究竟在哪里，走着走着就迷失方向了。不过对于那些对迷宫有免疫力的玩家来说，这样的设定更有挑战性。而游戏里最后迷宫的难度之高，也是历代FF中不多见的。尽管大BOSS Ex-Death和前几代的BOSS相比缺乏一些王者风度，算不是什么伟大的敌人（在大部分的时间里，这家伙都像个小丑一样到处捣乱，使玩家们对这厮的仇恨度增加，是个和6代的杰夫卡一样讨厌的人物），但是在目睹如此多的悲伤变故之后，不将这家伙干掉于情于理也说不过去。不管怎么说，当大家战胜最终敌人之后，得到的欣慰也是难以言表的。

不管怎么说，这部游戏是许多老玩家当年曾经为之魂牵梦绕、不眠不休的作品。在GBA版即将发售的今天，我们用新的眼光审视这部游戏，也许还会有不同于以往的发现。 □文/猴子



扮演一个黑道中人，周旋于四个帮派之间，在庞大的城市中寻找自己的立足之道——这就是《圣徒的争斗》带给玩家们的体验。虽然明显带有模仿《横行霸道》的痕迹，但是本作还是具有自己的特色，整体素质上也较为让人满意。游戏带有浓郁的美式风格，此类游戏的爱好者不要错过。

按键	步行状态	驾车状态
左摇杆	人物移动	车辆移动
右摇杆	视角调整	视角调整
按下左摇杆	下蹲	鸣笛
十字键上方向	招募/解散队员(按住)	招募/解散队员(按住)
十字键下方向	放弃任务	放弃任务
十字键左/右方向		选择电台
A键	选择/拾取/装弹	加速
B键	物品菜单	物品菜单
B键+左摇杆	选择武器	选择武器
B键+十字键	选择食物	选择食物
X键	跳跃	刹车/倒车
Y键	调查/上车	下车
LT键	左拳/近战	手刹
RT键	右拳/开火	开火
LT键+RT键	防御	
LB键	脚踢	向左看
RB键	加速跑	向右看
LB+RB键		向后看
START键	游戏菜单	游戏菜单

Saints Row

X360	游戏原名：SAINTS ROW			
	THQ	59.99美元	2006.8.29	
动作	DVD-ROM	美版	1-12人	4M

横行四大帮派，霸道纷乱江湖

帮派势力介绍

3RD Street Saint：主角所属的帮派，是Stilwater城市中的一股新兴势力，由Julius在最近建立。Julius的目的是要将其它各个帮派的势力赶出Stilwater城，以挽救当前各个帮派争斗不断的局面。



Los Carnales：Stilwater城中历史最为悠久的黑帮势力，已经了存在了三十多年，并且在与其它帮派长期的斗争中一直不落下风，可见其势力的牢固。Los Carnales的领导者是西班牙人Hector Lopez和Angelo Lopez两兄弟，另外还有一个著名的打手名叫Hector。他们与哥伦比亚的贩毒集团有紧密的联系，因此在财力和各种资源等方面比起其它帮派更具优势，。不过，在最近一段时期，Los Carnales由于受到来自多方面的夹击，似乎有点在竞争中落伍的迹象。

Vice Kings：由老谋深算的Benjamin King领导的Vice King原本只是一个小区域内的组织，最初是Sunnyvale区的人们为了保护自己的利益不受到Los Carnales侵犯而建立的。但是经过很长时间的发展之后，现在已经成为了Stilwarter城中最具有实力的帮派之一，能够与Los Carnales分庭抗礼，并且与警方互相勾结，形成了庞大的犯罪帝国。

Westside Rollez：这个组织主要的成员是来自于城市边缘地区的一些混混，最初所从事的活动主要是抢劫、夺车等等，但是他们的发展速度出乎人们的意料，现在已经成为不可忽视的一支势力，看起来他们的一定得到了来自于未知势力的幕后支持。相对于其他帮派，Westside Rollez的背景更加神秘，拥有很多不为人知的底细，因此在对付他们的时候必须更加小心未知的威胁。

附表：游戏成就说明。

Addicted to tha row	20	游戏时间达到20小时	Leader of the Pack	10	招募七个同伴
Air Traffic Controller	10	摧毁50架直升飞机	Marathon Runner	10	步行距离达到26.2英里
Audiophile	10	找到全部60张隐藏CD	Negotiator	10	完成50次Hostage任务
Bulletproof	10	在合作模式下完成高难度Turbulence	Penny Pincher	10	赚到100万元
Canonized	10	加入3RD Street Saint	Pimp	10	完成所有Snatch支线任务
Chain Gang	20	在多人模式中丢掉500把电锯	Pimps Down	20	在Protect the Pimp模式中杀死Pimp 50次
Clocktower Camper	20	等级模式下用狙击枪命中敌人头部100次	Professional Thief	10	完成30次Theft任务
Colombian Made	40	消灭Los Carnales势力	Pusher	10	完成所有Drug Trafficking任务
Contract Killer	10	完成所有的Hitman支线任务	Racket Lord	160	完成全部支线任务
Coupon Clipper	10	合作模式下购买100件衣物和珠宝	Reclamationist	10	夺回圣徒街
Demo Demon	10	完成所有Demolition Derby任务	Regicide	40	消灭Vice King势力
Dominator	10	等级模式连胜10场	Road Warrior	40	消灭West Rollerz势力
Errand Boy	10	在合作模式下完成高难度Mob Rule	Ruler of Stilwater	160	控制整个Stilwater城
Fast and Furious	10	完成所有Hijacking支线任务	Scavenger	10	完成所有Chop Shop支线任务
Fluffer	10	完成所有Escort支线任务	Shopaholic	10	单人模式下购买100件衣物和珠宝
Gangsta	40	达到Trueskil of Gastal等级	Stilwater PD Award	10	空手杀死50人
Getting Up	10	找到所有Tag	Thug	10	达到Trueskill of Thug等级
Grease Monkey	10	拥有50辆汽车	Tourist	20	开车行驶距离达到500英里
Grifter	10	在Insurance Fraud任务中得到20万	Tuner	10	完成所有Racing支线任务
Jump the Shark	10	从借贷处总计借到20万	Vandal	10	完成所有Mayhem支线任务
Killa	20	达到Trueskill of Killa等级	Xzibitionist	20	在Bilinged Out Ride模式中让你的车辆达到等级4一共50次
Kingpin	80	达到Trueskill of Kingpin等级			

画面显示以及系统说明



1.体力。受到伤害时体力会减少，体力减为0之后当前的任务就失败了。主角会被送到医院，同时身上的钱会被收取一部分作为医疗费。当主角没有受到攻击的时候，体力会自动缓慢回复。

2.耐力。按住RB键主角可以快速跑动，此时耐力会逐渐减少，当耐力减为0之后就不能再快速跑动了。站立不动或者以通常的速度跑动时，耐力会自动缓慢回复。

3.声望。当你在游戏中完成支线任务的时候，声望就会提升。当声望槽涨满之后，你就可以进行主线任务了。而每当你完成一个主线任务，你的声望又会自动下降一级，因此你必须不断地去完成支线任务，才能继续主线任务。声望槽可以累计，声望槽右边的数字表示你当前累积的声望级数（也就是你当前可以进行主线任务的次数）。

4.当前手中所持有的武器或者道具。武器下方显示的数字前面是目前装弹量/剩余子弹数量。

5.目前跟随你的同伴头像以及他们的体力槽。在游戏中获得招募同伴的能力之后，靠近本帮派的成员并且按十字键的上方向就能让他加入并且帮助你执行任务。在一些任务中，也会有一些角色根据剧情加入你的队伍。同伴受到伤害的话也会损失体力，如果他们的体力降为零，那么暂时就不能呼叫他们的帮助了，不过只要经过24小时之后（游戏中的时间），他们又会自动“复活”。

6.目前正在进行的任务名。任务名前方的图标表示这个任务所属的分支。

7.小地图。周围的地形以及NPC人物会在小地图上表示出来。敌人在地图上以红色圆点表示，同伴以紫色圆点表示，任务目标以绿色圆点表示。在小地图上还能判断出目标与主角之间的高度差。如果目标和主角在同一水平线上，则会以方块表示；如果目标处在主角的水平线以上，则以尖角向上的三角形表示；如果目标处在主角的水平线以下，则会以尖角向下的三角形表示。

8.其他帮派的仇视程度。当你进行对其他帮派不利的行动时(例如杀死其他帮派的成员)，小地图上方的槽就会增长，表示其他帮派对主角的仇视程度上升。当仇视程度高的时候，只要靠近其他帮派的成员，他们就会主动进行攻击。仇视程度越高，攻击越频繁。当仇视程度提升满一级之后，在槽上就会显示一个表示该帮派的图标，然后仇视程度槽重新累计。当主角没有进行对其他帮派不利的行动时，仇视程度会自动缓慢下降。到特殊商店Forgive And Forget可以直接将仇视程度清零，但是要按照仇视程度的高低收取相应的费用。

9.警察对主角的通缉程度。当你进行违法活动时，小地图下方的槽就会增长，表示主角受到了警方的注意。此时警方会开始对主角进行通缉，并且主动进行攻击。通缉程度越高，警方所投入的人员就越多，装备也越高级。当通缉程度提升满一级之后，在槽上就会显示一个代表警方的图标，然后通缉程度重新累计。当主角没有进行违法活动的时候，通缉程度会自动缓慢下降。到特殊商店Forgive And Forget可以直接将通缉程度清零，但是要按照通缉程度的高低收取相应的费用。

10.道具菜单。按住B键就能打开道具菜单。道具菜单分为左右两个部分，左边是枪械武器，使用左摇杆来选择；右边是食物道具，使用十字键来选择。选中某件武器之后主角会将它装备上，而选中某件食物之后主角会将它吃下恢复体力。

游戏菜单中各选项说明

按下Start键之后可以进入游戏菜单，按LT和RT键可以选择菜单中的选项。

MAP 地图

这里展示的是Stilwater城的地图。用左摇杆来选择显示范围，右摇杆的上下方向控制缩放。主角在地图上的位置以黄色的小箭头表示。城市中的各种商店、设施、任务地点等等都会在地图上以不同的图标显示出来。各个帮派的势力范围也会以不同的颜色表示。紫色的区域表示主角所在的帮派3RD Street Saint控制的地盘，黄色的区域表示Vice King的控制范围；蓝色的区域表示Westside Rollerz的控制范围，红色的区域表示Los Carnales的控制范围。

在地图上可以设置目标地点。用左摇杆控制光标移动到某个位置，然后按下A键，这个位置和主角之间的线路就会以虚线连接起来。回到游戏之后，屏幕左下角的小地图上也会显示相应的虚线，能够很方便地指引你前往目的地。

在地图界面下按十字键的左右方向可以切换显示图标的类型。默认是ALL，也就是全部显示，所有的图标都会在地图上显示出来。此外还有以下选项：

Cribs：住所。游戏开始之后主角会获得一个住所，每当你完成主线任务的一条分支之后还会再获得一个住所。在住所中除了可以存盘之外，还能进行其它一些活动。其中包括：1.取款。每当你占据一块新的地盘之后，每天都会获得一定的收入，这些钱可以从住所中的保险箱提取。2.获取武器。随着流程的进行，完成一定条件之后你就会得到武器奖励，这些武器可以从住所中获取。3.更换衣物。你所购买的衣物可以在住所更换。4.车库。你在游戏中获得的车辆可以存入住所门外的车库，你可以在这里更换车辆。

Save Points：存盘点。在游戏中存盘并且退出之后，读取进度时就会从最近的存盘点开始。可以存盘的地点包括你的住所以及你已经占领的地盘。

Stores：商店。商店分为很多种类，在地图上分别以不同的图标表示。尚未去过的区域中的商店以绿色的？号表示。

Activities：支线任务。支线任务也分为很多种类，以不同的图标表示。尚未去过的区域中的支线任务地点以蓝色的？号表示。关于支线任务的详细说明请参看后文。

Strongholds：地盘。在游戏中你会接到一些夺取地盘的任务。将某一块区域中基地内的敌人全部干掉，这块地盘就归你所有了。你的地盘也有可能遭到敌人的攻击，此时这块地盘会在地图上不断闪烁，你必须将这块地盘内所有的敌人头目消灭掉才能阻止敌人的攻击。如果很长时间未能阻止敌人的攻击的话，这块地盘就会被敌人夺走。

Missions：主线任务。主线任务分为四个分支，在地图上以不同的图标显示。当你积累了足够的声望之后就可以去进行主线任务，此时表示主线任务的图标会在地图上不断闪烁。

None：不显示任何图标。

INFO 信息

Objectives：当前的任务目标

Message Log：你收到的信息记录

Story：剧情。按照不同的分支记录你目前已经完成的游戏剧情。

Activities：支线任务。记录你的支线任务完成情况。

Statistics：统计。你在游戏中的各项数据统计。

Achievements：成就。你所完成的游戏成就列表。



HELP 帮助

Activities：支线任务。解说各种支线任务的完成方法。

Cell Phone：电话。解说电话的使用方法。

Character Creation：创建人物。解说游戏开始时人物外形的设置方法。

Controls：操作。解说游戏的操作方法。

Cribs：住所。解说住所的功能。

Gangs：帮派。解说各个帮派的故事背景。

HUD：画面显示。解说画面显示各部分的功能。

Homies：同伴。解说召唤同伴的方法。

Missions：任务。解说主线任务的完成方法。

Pause Menu：游戏菜单。解说游戏菜单中各个选项的功能。

Prologue：序章。解说游戏剧情的背景。

Radio/Music：电台/音乐。解说游戏中电台以及背景音乐的选择方法。

Respect：声望。解说游戏中的声望系统

Shopping：购物。解说游戏中的各种商店。

PHONE 电话

Homies：在游戏中随着流程的发展你会得到一些同伴，他们的电话号码会记录到电话本中。选择拨打之后他们就会出现作为帮手来帮助你进行任务。同伴所配备的武器是根据你所占领的地盘数量来决定的。

Phone Book：电话本。你已经拨打过的电话号码会记录在这里。

Cheats：作弊码。你已经输入过的作弊密码会记录在这里。

Dial：拨号。选择这一项来手动输入电话号码以及作弊密码。

AUDIO PLAYER 音乐播放器

你可以在这里选择播放你已经获得的各音乐曲。

SAVE/LOAD 存盘/读盘

存取进度。

OPTIONS 游戏选项

Control：设置操作选项。

Display：设置画面显示选项。

Audio：设置声音和音乐选项。

Quit Game：退出游戏，回到标题界面。

各种支线任务解析！成为圣徒之街的霸主

CD Collecting

这个支线任务并不会在地图上表示出来。在Stilwater城中的各处一共隐藏了60张CD光盘，每找到一张光盘就能获得一首原创的歌曲，你可以在游戏菜单中选择音乐播放器来欣赏这些歌曲。

下面的列表说明了全部60张CD的位置，为了便于对照，所在区域都用英文表示，大家可以在游戏地图中查找。

序号	区域	说明
1	Misty Lane, Suburbs District	在你的住所的天井附近
2	Tidal Springs, Suburbs District	在通往高速公路附近一栋住宅旁的台阶上
3	Tidal Springs, Suburbs District	在燃烧的火堆附近
4	Huntersfield, Suburbs Sistrict	在一道篱笆后面的水池旁边
5	Huntersfield, Suburbs District	在一家商店的阳台上
6	Huntersfield, Suburbs District	停车场的顶楼
7	Nob Hill, High End Retail District	在一个大商场的二楼
8	Atlantis Avenu, High End Retail District	在一道篱笆后面的水池旁边
9	Nob Hill, High End Retail District	在一家商场前面
10	Humbolt Park, Museum District	在Stilwater科技中心旁边的雕像下
11	Humbolt Park, Museum District	在海岸边的悬崖上
12	Nob Hill, High End Retail District	在NNC大楼南边的台阶上
13	Nob Hill, High End Retail District	在NNC大楼南边的走道附近
14	Filmore, Downtown District	在一家叫做Roser的商店附近
15	Amberbrook, Museum District	在主线剧情中找到Bulldozer的地方
16	Brighton, Downtown District	在高速公路附近的一个高台边缘
17	Union Square, Downtown District	在桥边的一家银行的阳台上
18	Union Square, Downtown District	在Loan Office支线任务地点附近
19	Ultor Dome, Arena District	在Water Trearment Facility附近的篱笆边
20	Union Square, Downtown District	在Ultor Dome附近
21	Sunnyvale Gardens, Projects District	在一家商场前面
22	Shivington, Projects District	在一个Tag图案附近
23	Shivington, Projects District	在一个喷泉附近
24	Pleasent View, Projects District	在Zatros Bar附近的后院
25	Shivington, Projects District	在铁路附近的木栅栏后面
26	Bavogian Plaza, Red Light District	在Uranus Theater附近
27	Rebadeaux, Red Light District	在一个木墩旁边
28	Mission Beach, Saints Row District	在建筑工地中
29	Mission Beach, Saints Row District	在一家商店附近
30	Pleasent View, Projects District	在高速公路附近的一个小院里
31	Prawn Court, Red Light District	在Cheetah Bus Lines附近
32	Prawn Court, Red Light District	在一个停车场上
33	Sommerset, Apartment District	在一栋大楼三层的阳台
34	Sommerset, Apartment District	在一家医院附近
35	Sommerset, Apartment District	在一栋大楼门前
36	Sommerset, Apartment District	在Friendly Fire商店附近的木栅栏后面
37	Chinatown, Chinatown District	在仓库附近的栅栏后面
38	Chinatown, Chinatown District	在你遇到Mr.Wong的地方
39	Copperton, Truck Yard District	在高速公路附近的工地的栅栏后面
40	Cooperton, Truck Yard District	在被木栅栏围起来的仓库后面
41	Cooperton, Truck Yard District	在码头附近
42	Cooperton, Truck Yard District	在公园内
43	Ezpata, Barrio District	在金鱼池附近
44	Wardill airport, Airport District	在机场内
45	Wardill Airport, Airport District	在雷达站附近的围栏后面
46	Wardill Airport, Airport District	在控制台后面
47	Encanto, Barrio District	在音像行西面的小道内
48	Encanto, Barrio District	在公园的围栏旁边
49	Cecil Park, Barrio District	在商场的走道旁边
50	Cooperton, Truck Yard District	在发电塔附近
51	The Mills, Factory District	在Summers Manufacturing大楼附近
52	Fox drive, Factory District	在断桥的尽头
53	Pilsen, Factory District	在铁道旁边的小路上
54	Black Bottom, Factory District	在水中的一个小岛上
55	Fox Drive, Factory District	在一个平台上的水箱旁边
56	Charlestown, Docks and Warehouse District	在Butter Pole Bar后面的角落
57	Charlestown, Docks and Warehouse District	在Butter Pole Bar附近的水塔旁边
58	Stoughton, Docks and Warehouse District	在旧船场西南角落
59	Poseiden Alley, Docks and Warehouse District	在一个码头附近
60	Poseiden Alley, Docks and Warehouse District	在一个小岛上

Chop Shop

在这个任务中，委托人会给你一张清单，上面有各种型号的车辆，你必须把指定型号的车辆偷过来送到任务地点才能完成这个任务。其中有些车辆的出现方法是比较特殊的，在下表中对此都有说明。还有些车辆必须先开到改造厂进行改装，才能符合清单上的要求。这个任务可以与其它任务同时进行。

序号	车型	所需改装	出现位置
Filmore, Downtown District的Chop Shop			
1	Cavallaro	无	Downtown District
2	QuotaTiny	无	High Retail District
3	FBI	无	通缉程度5星以上就会出现
4	Keystone	Retro Spoiler	Suburbs District
5	Nordberg	Sport Spoiler	Museum District
6	Nelson	Street Spoiler	Suburbs District
7	Mag	Off Road 1 Bumpers, Off Road Rims	High End Retail District
8	Bulldog	Luxury Body Kit, Stylish 1 Rims	Museum District
Chinatown, Chinatown District的Chop Shop			
1	Peterliner	无	所有的高速公路上
2	Nightengale	无	Airport District
3	Halberd	无	Apartments District
4	Westbury	Muscle Rims	Suburbs District
5	Varsity	Street Grill	Apartments District
6	Raycaster	Racing Exhaust	Arena District
7	Attrazione	Sport Front Bumper, Convertible Roof	Destruction Derby支线任务中出现
8	Zenith	Racing Exhaust, Racing Convertible Roof	Dealerships出售
Charlestown, Docks & Warehouses District的Chop Shop			
1	Reaper	无	Airport District
2	Ambulance	无	用电话呼叫911就会出现
3	Destiny	无	Barrio District
4	Taxi	Street Hood	Barrio District
5	Slingshot	Stylish Hood	Dock & Warehouses District
6	Bootlegger	Hot Rod Hood	Factories District
7	Compton	Muscle Hood, Stylish Rims	Factories District
8	La Fuerza	Hot Rod Hood, Low-rider Rims	Airport District

Tagging

这个任务不会在地图上显示出来。在城市中各处的墙壁上你会找到一些其它帮派留下来的图案。靠近图案按下Y键开始进行涂抹工作之后之后，屏幕上会连续出现一些按键的图标，按照图标的提示输入正确的指令，你就能把图案抹去。如果你输入错误的话就必须重新开始。在涂抹的过程中其它帮派对你的仇视程度会上升，因此你会遭到其它帮派的攻击。完成任务之后你的声望会提升。整个游戏中一共有75个图案，由于篇幅的关系这里就不对所有图案的位置一一说明了。

Escort

这个任务是要用汽车载着妓女去四处拉客。到达客人所在的位置之后，他就会自动上车。这时候会出现狗仔队的车辆，他们在地图上会有一个红圈显示，表示他们拍照的范围。屏幕左上角会有红蓝两条槽，红色的槽表示顾客的满意程度，如果你保持在狗仔队的拍照范围之外，顾客的满意程度就会逐渐上升。而如果你进入了狗仔队的拍照范围，则顾客的满意程度就会停止上升，而蓝色的Footage（胶卷）槽会上升。如果顾客的满意程度槽涨满的话任务就完成了，而如果胶卷槽涨满的话则任务失败。因此你一定要保持车速，甩掉所有的狗仔队。任务完成后，把顾客送到指定的地点下车再去接另外一个客人。随着等级的提升，狗仔队的数量会越来越多。在高等级下还有可能出现目击者，你必须把目击者杀死才能保证任务的成功。

Drug Trafficking

这个任务是要保护毒品贩子四处进行交易。在这个任务的过程中，你所保护的毒品贩子会负责驾驶车辆，而你只需要开枪消灭敌人便可。

这个任务开始之后你的帮派仇视程度和警方通缉程度都会自动上升到一颗星以上，因此你会不断遭到其它帮派和警察的追击。随着任务等级的提高，仇视程度和通缉程度都会越来越高，你需要面对的敌人也越来越多、越来越棘手。在任务开始的时候你会得到不少免费的武器弹药，而且其中还有一把是无限子弹数量的，所以打起来不必担心子弹用完的问题。当到达交易地点之后，毒品贩子会下车进行交易，此时一定要注意保护他和买家的安全，尽量把敌人的火力都吸引到你自己身上来。如果毒品贩子或者买家死亡的话，任务就失败了。

Insurance Fraud

很有意思的一个支线任务，其目的是制造车祸，诈取保险金。首先你必须找一辆速度较快的车，开到指定地点的红圈范围之后尽量将速度提升到最高，然后与对面开来的车迎面相撞，在相撞的同时你可以按LT或者RT从两边的车门跳出去（或者说"摔"出去），也可以不按按钮，直接从前面的挡风玻璃飞出去。如果你的飞行距离够远、或者在飞行的过程中撞击到其它的车辆、还有你的撞击被很多目击证人看到，都会对你得到的保险金加成。如果一次撞击所得到的保险金数额不够的话，只要接着再制造事故，在时间限制之内使累积获得的保险金达到目标就可以了。指定的撞车地点可能会改变，不过在你赶到下一个指定地点之前是不会计算时间的。

Mayhem

如果你是一个破坏狂的话一定会喜欢这个任务。任务的目的就是到指定地点去大肆破坏。指定地点会在地图上以红色的圆圈表示出来，在圆圈范围之内杀死行人、击毁汽车、摧毁建筑设施等等会使你得到的金钱数量增长，只要在时间限制之内得到规定数目的金钱就能够完成任务了。在任务开始的时候，委托人会给你一些无限子弹的武器，因此不必担心弹药会用光。当然，在你搞破坏的过程中可能会引起敌对帮派和警方的注意，你会遭到他们的攻击，你必须保护自己不被打倒。

Demolition Derbu

玩法类似于“碰碰车”，你所要做的就是驾驶自己的车辆将别人的车撞毁(到爆炸为止)。一开始只要撞毁一辆便可，随着等级的提升最多需要你撞毁三辆。如果你自己的车辆被撞毁的话任务就失败了，不过这里并不用太担心这个问题，因为电脑所控制的车辆并不会刻意地盯住你的车撞。相反，它们互相之间会撞个不可开交，而电脑车辆互相撞毁的话是不计算你的成绩的。因此如果你动作太慢的话，电脑控制的车辆都互相撞毁了，你就达不成自己的目标了。

做这个任务的诀窍是“坐山观虎斗”，在最开始的时候可以先找个地方躲起来，看电脑的车辆之间撞一会儿，等发现有车即将爆炸的时候（车体冒出浓烟），就赶快加速撞上去，给它最后一击，轻松坐收渔翁之利。

Hold Ups

这个任务不会在地图上表示出来。实际上你要做的就是持枪抢劫。进入任何一家商店，用枪瞄准店员，店员就会马上做出反应：如果他向你开火的话，那么这个任务直接就结束了。如果他把手举起来，则你可以正式开始这个任务。一直用枪指着他，他就会慢慢地走向保险箱，把钱取出来交给你。在这个过程中如果你把准星从他身上移开的话，他就会慢慢地把举起来的手放下来。如果他的手放到最低点的话，就会按响警铃，导致任务失败。必须在他把手放下来前将准星移回他的身上。

Hostage

这个任务不会在地图上表示出来。靠近马路上的车辆按Y键就能把司机拉下来，抢走这辆车。而如果车里面除了司机还有其它乘客的话，就能开始这个支线任务。此时按下Y键就正式开始“绑架”，屏幕的左上方会出现一个倒计时的时间，你必须在这个时间之内保持高速行驶，才能使被你绑架的人无法逃出车外。如果你的车速慢下来的话，被绑架的人就会逃走，任务也就失败了。在这个过程中你的通缉程度会迅速上升，会有很多警车对你进行追击，因此要避开他们，坚持到倒计时结束，被你绑架的人才会乖乖地把钱给你。

Loan Sharks

这其实并不能算是一个真正的支线任务。如果你急需用钱的话，你可以去借贷处借一笔钱，而你能借到的金额是根据你目前所占领的地盘数量来决定的。占领的地盘越多，能够借到的钱也就越多。借钱之后，你必须在游戏中的五天之内回到借贷处把钱还清，否则的话借贷处会派出杀手来追杀你。而这些杀手是无法杀死的，他们会追击你直到你还钱为止。总之，欠了债就一定要还！

Theft

这个任务只会在晚上出现，也不会在地图上表示出来。在晚上进入任何一家商店，在保险柜前按下Y键就能触发这个任务。此时屏幕上会出现一些按键的图标，按照图标的提示输入正确的指令就能打开保险箱，窃取里面的货物。如果你输入错误的话就必须重新开始。在盗窃的过程中警方对你的通缉度会上升。窃取到货物之后将它带到你的车子旁边按Y键，把货物放到车上，然后开车送到销赃的地点就可以完成任务了。但是在开车的过程中要注意，如果车辆颠簸的话可能会把货物掉下去。因此要小心驾驶。

Hijacking

这个任务也很简单，你需要在限定的时间内去抢到一辆指定的车子，把它开回任务地点。指定的车辆会在小地图上显示出来，并且指示出前进路线。而且指定的车辆顶部会有一个大大的绿色箭头，所以不难找到。发现指定的车辆之后就要追上它并且尽量对它造成伤害(一般撞两三次便可)。当屏幕左上角的伤害槽降为零的时候目标车辆就会停下来，这时候把车里的人杀死，然后把车开回去就可以了。

Racing

这个任务的目的就是赛车。首先你必须自己找一辆车，接下来你要与电脑控制的车辆进行比赛，获得第一名才能完成任务。在规定的前进路线上会有燃烧的火焰划出来的线，你必须从线上压过去，否则是不能计算成绩的。

Snatch

这个任务大家在主线流程中已经玩过了，就是去招募妓女。在招募的过程中你必须杀死敌对帮派的成员。主线流程中的这个任务只有两个等级，而其它的此类任务都有八个等级。随着等级的提升，你所受到的抵抗会越来越猛烈。

Hitman

这是一种比较有意思的支线任务。委托人会给你一张名单，名单上每个人的照片旁边都有一种指定的武器，你必须找到名单上的人，并且用指定的武器将他杀死，才能完成任务。

目标	规定武器	出现位置
Chinatown		
Jackie	Vice 9	她是一个医护人员，所以用手机拨打911就会出现
Alan	Knife	下午5点至9点左右在影院附近出现
Jose	T3K Urban	Truck Yard Area
Charles	Night stick	在海边的公路附近
Roxanna	NR4	Apartmen Area
Juan	Tombstone Shotgun	Misty Lane
Bucky	Grenades	穿着一件香肠造型的衣服在街上走动
Bill	K6 Krukov	他是FBI，通缉程度达到5星就会出现
Los Carnales Wardill Airport		
Julia	Vice 9	Dock Area
Thomas	Baseball bat	Dock Area
Gabriel	Tobstone	工地附近
Chris	SKR-7 Spree	未确定
Theresa	Knife	Cecil Park
Tina	GDCH .50	Huntersfield的海边公路上
Bill	Molotov Cocktails	Factories Area
John	McManus	通缉程度达到5星就会坐直升飞机出现
ViceKings Shivington Projects		
Dick	Knife	Chinatown District
Marty	Baseball bat	Cecil Park
Richard	.44 Shepherd	Nob Hill
Henry	T3K Urban	Downtown Area
Billy Bob	12 Gauge	Nob hill
Don	.44 Shephard	主线剧情中第一次做Snatch任务的地方
Hank	Molot Cocktails	Nob hill
Louise	RPG	Retail Area

附表：游戏作弊密码。以下的号码中的英文字母直接输入对应的数字即可，例如1对应A、B、C

号码	效果	号码	效果	号码	效果
911	呼叫救护车，恢复体力	#pimpcane	得到武器pimpcane shotgun	#CAVALLARO	出现汽车Cavallaro
5558198415	得到Big Willys Cab	#Macmanus	得到武器McManus Sniper Rifle	#HALBERD	出现汽车Halberd
5553765	得到Brown Baggers	#Macanus	得到武器McManus sniper rifle	#KEYSTONE	出现汽车Keystone
BADGAS	让周围的人不敢靠近	#10	从天空随机落下闪电	#TAXI	出现汽车Taxi
5552445	Chicken Ned	5559473	Grounds for Divorce	#TRAXXMASTER	出现汽车TraxxMaster
#sunny	天气放晴	#AMMO	无限弹药	#22766	出现汽车Baron
555MART	Crash Landing	#SPRINT	无限耐力	#267667	出现汽车Cosmos
5550180174	Eagleline Yellow (Taxi Service)	5559467	Legal Lee's	#3378469	出现汽车Destiny
#Shepherd	得到武器.44 Shepherd	5553863	Lik-a-Chick	#5878423	出现汽车Justice
#12Gauge	得到武器12 Gauge	#nocops	通缉度不会上升	#566636	出现汽车Komodo
#AS12Riot	得到武器AS12 Riot	#nogangs	帮派仇视度不会上升	#66732374	出现汽车Nordberg
#3373352623	得到武器Fer De Lance	5557296	On the Fence (Pawn Shop)	#78682	出现汽车Quota
#GDHC50	得到武器GDHC .50	5555926	On The Rag Clothing	#7288537	出现汽车Rattler
#Grenade	得到武器Hand Grenade	5552564	On Thin Ice	#732737	出现汽车Reaper
#Knife	得到武器nife	5553493	得到Rim Jobs	#746486	出现汽车Shogun
#Molotov	得到武器Molotov Cocktail	#shogun	车库中出现汽车Shogun	#882727	出现汽车Tuasa
#Nightstick	得到武器Nightstick	#2855364	出现汽车Bulldog	#867839	出现汽车Vortex
#NR4	得到武器NR4	#BaseBall	得到武器BaseBall Bat	#936484	出现汽车Zenith
#Pipebomb	得到武器Pipe Bomb	#bulldozer	得到bulldozer	#262852623	出现汽车 Anbulance
#7288537	得到武器Rattler	#14333	出现汽车Xenor	#268	出现汽车Ant
#Rocket	得到武器RPG Launcher	#mag	出现汽车Mag	#FBI	出现汽车FBI
#T3Kurban	得到武器T3K Urban	#AQUA	出现汽车Aqua	#Hollywood	出现汽车Hollywood
#Tombstone	得到武器Tombstone	#Anchor	出现汽车nchor	5552626	Stocks
#Vice9	得到武器Vice 9	#Baron	出现汽车Baron	1555ITSOVER	自杀
#936484	得到武器Zenith	#Compton	出现汽车Compton	5556238	出现汽车The Dead Cow
5555966	Eye for an Eye Voodoo	#Gunslinger	出现汽车Gunslinger	#843562	出现汽车The Job
#fullhealth	体力全满	#Hammerhead	出现汽车Hammead	5554558008	出现汽车TNA Taxi
#27409863	得到武器Ar-40 Xtnd Rifle	#Newman	出现汽车Mail Truck	5554558008	TNA Taxi Service
#K6Krukov	得到武器K6Krukov	#Quasar	出现汽车Quasar	#42637867	GameStop T恤衫
#66639	得到金钱	#BETSY	出现汽车Betsy		

主线任务流程攻略，揭示圣徒街的秘密

游戏开始之后要做的第一件事情就是创建你的人物，为他设计一个外形。在本作中人物外形设定的系统非常精细，游戏为你提供了四种预设形象，你也可以自由地修改每一个细节。即使今后你对自己的形象不满意，也可以在游戏中改变外形。设定好形象之后按Y键，就能正式进入到游戏之中了。

故事发生在一个名叫Stilwater的城市，主角正在街上闲逛，却被稀里糊涂地卷进了一场黑帮的火并，险些成为枪下亡魂，幸好被Julius和Troy救下来了。Julius告诉主角，现在Stilwater帮派林立，经常发生枪战，想要保住小命就得靠自己的实力。Julius说他正在组建一个新的帮派与Stilwater的其他几个黑帮相抗衡，名字叫做3RD Street Saints（第三街圣徒），并且告诉主角如果有兴趣的话可以去教堂找他。接下来当然就是去教堂看个究竟了。

3RD STREET SAINTS分支

CANONIZED

目的地就在前面不远，走几步就到了。到紫色的光圈处按下Y键就能进入第一个任务。为了验证主角的实力，必须接受一场挑战。这里需要打败五个人，第一次一个人，第二次和第三次都是两个。当然，这里的难度并不高，使用LT和RT键出拳攻击，如果对方防御的话就按LB键用脚踢他下盘，很快就能取胜了。不过当对手两个一起出现的时候如果被他们夹击的话可能会很不利。最好的方法是先掉头跑开，利用周围的障碍物来躲避对手，与他们拉开距离之后再转身打倒其中一个(在跑动过程中出拳的话往往能直接将对手打倒在地)，然后再马上收拾掉另外一个。取胜之后大家会欢迎主角正式加入3RD Street Saints的阵营中来。

如果在这里没能够打赢的话也不用太担心。当主角的体力剩下大约1/4的时候，Julius就会让大家停手，然后还是能够加入，不过这样的话所取得的奖励就要少得多了。完成任务后得1000元奖励，如果失败的话只有200元。此时你获得了招募队员的技能，最多可以招募一个队员加入。Wheel Woman的电话号码也添加到了你的电话本中，你可以呼叫她的帮助。

3RD STREET SAIN

BACK TO BASICS

加入了帮会之后，接下来就要着手行动了。首先要做的事情是把自己武装起来。Troy让你去名叫Friendly Fire的武器店买一把枪。武器店离教堂很近，就在街的斜对面，按照地图上的路线指示走过去就行了。武器店中各种枪械应有尽有，从手枪到冲锋枪、散弹枪，甚至火箭筒，只要你的钞票足够，无论什么武器都可以在这里买到。不过现在你的手头并不阔绰，先买一把最便宜的Vice9凑合着用吧。Vice9售价100元，即使你在上一个任务中失败了，所得到的200元也足够买一把了。



拿到枪之后就得去给别的帮派的家伙一点颜色看看。Troy带你来到街上，按照地图上的指示，找到在这片地区游荡的Vice King的成员，把他们都干掉。敌人在地图上会以红色的点表示，而自己人则是紫色的点。

消灭掉所有的敌人之后，你会注意到屏幕左下方小地图的上面出现了两个皇冠标记，这表示你已经被Vice King的人注意上了，如果他们看到你的话就会马上警觉并且对你进行攻击。为了避免麻烦，Troy告诉你要到Forgive And Forget的店子里去，解除你的标记。找一辆车，带上Troy按照地图上的指示开到附近的Forgive And Forget，把车从过道中开过去，皇冠标记便消失了——甭管到底是怎么做到的，总之现在Vice King的人不会再注意你了。接下来，Troy要你把他送到Freckle Bitch's快餐店，离Forgive And Forget很近，拐一个弯就到了。这个任务完成后奖励500元以及500声望，你还在Saints Row获得了一处住宅，可以在这里存储进度，以及更换衣服、武器等等。



3RD STREET SAINTS分支

BUT IT TURE IS FUN...

离开Freckle Bitch's之后电话响了起来。按Y键接电话，是Julius打来的。他告诉你现在必须提升3RD Street Saint在城里的声望，因此要去各处帮别人做一些事情。从这里开始就可以进行支线任务（Activity）了。首先要做的第一个支线任务是Snatch类，这个任务会在地图上标出来，按照指示的路线前往便可。来到任务地点之后遇到了Will，他是做皮肉生意的，但是手下的“员工”数量不够，要你去帮他弄几个回来。怎么去弄呢？自然是到别人那里去抢来了。找一辆车，最好是四座以上的，按照地图上的指示开到指定的地点，这里的妓女会在地图上以绿色方块表示出来，而她们的“老大”则会用红色的方块表示。开枪干掉老大，然后靠近妓女按十字键的上方想把她们叫过来，她们就会进入车子中，然后开车再把她们送回Will那里就行了。这个任务是有时间限制的，不过由于只是第一个支线任务，所以难度很小，时间应该会相当充裕。第一次只需要招募一个妓女，完成之后任务的等级会提升，需要一次招募两个，而且遇到的抵抗也会强一些，敌人有可能还会叫来帮手对你进行追击，你必须把敌人消灭掉才能安全地把你招募来的妓女送回去。完成任务后除了得到金钱和声望奖励之外，Will的电话号码也添加到了电话本中，今后就可以呼叫他作为帮手。今后你还可以到同一地点来重复进行这个支线任务，不过只能得到金钱奖励，而不能再提高声望了。

3RD STREET SAINTS分支

ABANDONED STOREFRONT

完成了上面的支线任务之后，你应该已经积攒了足够的声望，可以继续进行主线任务。你接到电话说在某栋房屋中发现了Los Carnales的人，看来他们是打算把那里发展成为他们的地盘。当然，你不会让他们轻松如愿。按照地图的指示来到指定的地点，在门前的红色光圈处按下Y键，开始这个任务(必须先在光圈按下Y键之后进门才能碰到敌人，否则只是一间空屋)。在屋子里有四个Los Carnales的成员。把他们一一干掉吧。打倒敌人之后别忘了捡他们掉落的钞票和枪弹。从屋子里一直杀过去，走出后门，看到敌人的头目正打算开车逃跑。别管其他的小喽罗，赶快坐进旁边的另外一辆车，迅速追上前去。目标的车辆在地图上有一个较大的红色光圈表示，你必须紧紧地跟着他，保持在红色光圈的范围之内。如果你脱离红色光圈的时间太长的话，就会被他甩掉，任务也就失败了。这个家伙一直逃窜到河边，发现没有去路之后就跳下车来向你开枪，下车把他击毙就行了。完成任务之后你得到了一块新的地盘(Stronghold)，你可以在这里存盘，此外还会为你提供每天400块的收入，你可以在自己住处的保险箱内拿到钱。

3RD ST SA

RECLAIMATION

如果你之前完成了Snatch任务的全部两个等级的话，你现在积攒的声望应该可以马上进行下一个主线任务。如果你只完成一个等级的话，现在可能还必须去做一些支线任务提高声望，然后才能触发主线任务。Julius会打电话让你去教堂找到。来到教堂附近，在光圈处按下Y键然后等一会儿，Julius和Troy两人就会出现。Julius告诉你另外几个帮派的成员正在码头火并，如果趁此机会杀过去的话可以渔翁得利。找一辆四座的车，带上Julius和Troy按照地图上的指示来到码头。另外三个帮派的人已经在这里打得不可开交了。主要的目标是三个小头目，他们的头上会有醒目的红色箭头作为标志，在地图上也会以红色的方块表示出来。找到三个小头目之后把他们一一干掉。接下来警车“不失时机”地出现了，赶快脚底抹油吧。开车带上Julius和Troy狂奔，尽量甩掉所有的警察（只要加快速度与警车拉开足够的距离便可）。甩掉警察之后，再将Julius和Troy送回到教堂。此时3RD Street Saints已经具有一定的规模了，Julius召开了会议准备大干一场。他委派Dex、Johnny和Lin等人分别负责对付另外三个帮派。今后的主线任务就会分成三条分支，分别找这三个人来接受任务。



当然，每次接主线任务之前你都必须做一些支线任务来积攒足够的声望。对于支线任务，在下文中就不再一一说明了。如果有不明白的地方，可以参看后面的支线任务解析部分。

完成这个任务之后又获得了一块地盘，每天的收入增加到600元。



LOS CARNALES分支

CRACKDOWN

Dex告诉你，Los Carnales是Stilwater城中一股根深蒂固的势力，至今已经存在了三十多年的时间，在与其它帮派的斗争中一直保持不倒，一定不能小看他们。Los Carnales与哥伦比亚毒枭之间有密切的联系，依靠毒品生意大发横财，因此想要打击他们的话，就

必须先从他们的毒品生意着手。既然如此，那么说干就干，选好目标之后就出发了。按照地图上的指示前往目标地点的毒品工厂，在工厂周围会遇到Los Carnales的家伙。把屋外的人干掉之后，再到里面一个房间，消灭所有的敌人，在最里面找到两个罐状的装置。射击装置就会引起爆炸，摧毁了这个工厂的设



备。此时屋外又会出现几个Los Carnales的援军，把他们干掉之后再弄来一辆车沿着地图上的指示前往下一个毒品工厂。途中由于Los Carnales对主角的仇视程度会达到2星以上的程度，因此会遇到不少阻击，小心将他们一一消灭。如法炮制，把第二个毒品工厂也摧毁掉份。完成任务之后新获得了两块地盘，每天的收入又增加400元。接下来Troy和Dex又开始商议下一步的作战计划了。

LOS CARNALES分支

THE MISSING SHIPMENT

这个任务开始之后Troy会和主角一起行动，目的是要去把Los Carnales的一辆大卡车抢回来。首先找一辆比较结实的车子，沿着地图的指示一直开到码头。发现要抢夺的大卡车之后，Troy会下车开始试图发动卡车。在这个时候会出现很多敌人向你们发动攻击，赶快下车，把所有逼近的敌人都干掉，保护Troy的安全。同时也尽量不要让你刚才开来的那辆车子被打到，因为之后你还需要它。等Troy成功发动卡车之后，你就必须开车跟着他回到目的地。卡车的耐久度会显示在屏幕左上角，你的任务就是尽量消灭敌人追击的车辆，保护卡车不被摧毁。卡车的耐久度比较高，还是很难被摧毁的。同时你也要多多注意一下自己车辆的耐久度。如果自己的车快要毁坏了，就得赶快另外找一辆车。如果你不保持在卡车附近的话，Troy会把卡车停下来不再前进。在对付敌人追击的车辆的时候注意瞄准司机的位置开火，如果能够直接将司机击毙的话，敌人的车辆就无法继续追击了，这样会让护送过程容易不少。当然，想要在行驶的过程中准确命中敌人的司机，对你的枪法也有一定的要求。完成这个任务之后得到500元奖励。

LOS CARNALES分支

HOMELAND SECURITY



现在3RD Street Saint与Los Carnales之间的争斗已经愈演愈烈了，而领导Los Carnales的Lopez兄弟当然也不会坐以待毙，他们让手下向3RD Street Saint的地盘发起了攻击。此时主角会接到电话通知说自己的地盘受到了攻击，必须将这块地盘上所有的敌人都消灭掉。

进入我方地盘的敌人有两种，一种是敌人的头目，也就是必须杀死的敌人，这种敌人在地图上以红色的方块表示（根据他们与主角之间的高度差也有可能表示为三角形的图标）。而另外一种则是相对来说无关紧要的敌人，在地图上以红色的圆点表示，他们与任务没有关系。当然，为了减少麻烦，还是顺便把他们消灭掉为好，否则如果大量敌人集结起来的话，就很难对付了。必须消灭的敌人一共有16个，其中8个分成4组，每2个人驾驶一辆车在街道上来回行驶，你必须追上他们的车，攻击他们的车辆几次之后他们就会停车并且走下来，然后把他们干掉。而另外8个人则分成两组，分别把守在固定的地方。从地图上可以很方便地找到他们的所在位置。要注意的是靠近地图边缘的那一组敌人附近有一支火箭筒，他们可能会用来攻击主角，如果被打中的话就直接挂了，所以动作要快一点，迅速接近之后将他们消灭，当然也别忘了顺手把火箭筒拿走。而另外一组人则会投掷燃烧瓶，他们所处的位置是在一个台阶之上，可以从台阶的后面靠近并且杀死他们。这样比从正面接近更加安全。

消灭全部16个敌人之后就能完成任务，得到750元奖励。这可以算是第一次出现防卫领土的任务。，今后也可能随机发生敌人攻击我方地盘的事件，此时会接到自己帮派成员的求援电话，受到攻击的地盘也会在地图上闪烁，必须前往将所有入侵的敌人全部击倒才能夺回地盘。每块地盘最多只会遭到一次攻击，所以不用担心敌人会反复攻击你。

LOS CARNALES分支

TROJAN HORSE

任务名字来自于希腊传说中的“特洛伊木马”，实际的任务内容也有一点相似，而且也切合Troy的名字……这个任务非常简单，但是在开始之前最好先去收集足够的弹药，因为接下来会有连续的几场战斗需要用到；如果没有事先储备好的话可能会陷入不利的局面。跟Troy开着卡车（就是你们在上一个任务中费尽千辛万苦偷来的那一辆），顺着地图的指示来到Los Carnales的毒品工厂，在工厂周围你会碰到很多敌人对你进行拦截，小心地把他们都干掉，注意不要浪费太多的子弹。将卡车停在门外，进入工厂后部的时候会看到地图上出现了一些红色的方块，表示你需要杀死的Los Carnales成员。把他们都干掉就能就能占领这个工厂，为下一个任务做好准备。这里要注意在战斗过程中最好尽量节省子弹，并且不要对工厂的设备造成太大的破坏。否则的话可能对下一关产生不利的影响。建议这里只要用手枪解决就可以了，不要使用散弹枪等大火力的武器。

任务完成之后又得到了一块新的地盘，每日的收入增加200元。

LOS CARNALES分支

MCMANUS SAYS HELLO

这个任务开始之后会得到一把狙击步枪。狙击步枪可以使用高倍数的瞄准镜，按下LT键就能打开瞄准镜，再按一次LT键可以增加瞄准镜的倍数，最多可以增加三次。按照地图上的指示来到蓝圈的位置，可以在旁边的屋子附近看到一架梯子。从附近堆放的箱子跳到梯子上，然后从梯子爬上顶端。沿着木板一直向上，路上会有蓝色光圈提示。然后再从附近的管道走到邻接的屋顶，来到蓝色光圈所标示出来的位置。

现在你已经到达最佳的狙击位置了。稍等一会儿，就会看到Los Carnales的人来到这里准备进行交易，你的目标是消灭所有的人。注意从左边会开来几辆汽车，而右边也会出现几个人。当左边的人下车并且和右边的人接触到之后，就是开枪射击的时机了。这里最需要注意的是敌人装备有强大的火力，包括火箭筒，因此必须耐心地跟他们玩猫抓老鼠的游戏，躲在掩体后面小心的查看敌人的情况，找到机会之后就探出头来，用你的狙击枪将敌人一一射杀。这里不要贪心，出击一次能够消灭一个敌人便可，否则被火箭筒炸到可不是好玩的。如果你损失了体力的话，可以躲在掩体后面过一段时间，等体力自动回复。这里并没有时间限制，所以不用着急，慢慢地和敌人周旋吧。还有，别忘了你的子弹是有限的，因此一定要解决每一发狙击子弹，确保能够命中之后再开枪，否则子弹打光的话必须要和敌人近身作战，就非常不利了。消灭所有敌人之后就能够完成任务了。

LOS CARNALES分支

MEETING OREJEULA

做这个任务之前最好先准备一辆速度快的汽车，而且先开到汽车改造厂去改装一下，给汽车加上氮气喷射装置（Nitrous）。如果没有速度够快的汽车，在这个任务中可能会遇到不小的麻烦（你可以去做Escort等可以为你提供车辆的支线任务，从这些任务中得到的车子速度一般都不错）。此外，在任务开始之后最好还招募一个同伴，这样加上Troy，你一共可以有两个同伴，这对之后的任务有所帮助。

按照地图上的指示来到酒吧，当你到达目的地之后，由Victor带领的Los Carnales帮派匪徒出现了。Victor亲自驾驶一辆巨型卡车，而且他敌人也都驾驶车辆而来。你会接到Julius的电话，让你马上返回教堂，这时候再顺着原路赶快回去就是了。由于敌人人多势众，



因此如果你不能迅速将他们甩开，你的车子很容易会被击毁。尤其是Victor所驾驶的重型卡车，对你是一个很大的威胁。如果你之前已经准备好了速度快的车，并且装好了氮气喷射装置，在这里能够派上大用场。按下右摇杆就能使用氮气喷射装置，让你的车速瞬间提高，在敌人逼近的时候使用，可以再度将距离拉开。而如果你之前招募了同伴的话，他也会跟Troy一起向敌人的车辆开枪射击，阻止敌人逼近。此外，如果你手上有火箭筒的话，也可以在一开始的时候就迅速将Victor所驾驶的重型卡车击毁，虽然其它敌人还是会追上来，但是没有了Victor这个瘟神，你的危险毕竟小多了。顺利逃回到教堂之后就能够过关了，过关之后得到奖励1500元。

（未完待续）

本期由于篇幅的限制，关于主线剧情部分的攻略就暂时刊登到这里了。下一期将会对主线剧情进行补完，并且为大家解释隐藏在《圣徒的争斗》中的更多秘密，敬请期待。





PS2	本刊译名：勇气物语・小渡的冒险			CERO A
	SCEI	7140日元	2006年7月6日	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	116KB

【接上期】

16 迪拉・露贝西（テラ-ルベシ）

小渡和小充两个人为了实现自己来幻界的初衷，拔刀相向……小渡胜利后小充将青色宝玉（青の宝玉）交给了小渡，并约定下次见面的时候就是二人赌上自己命运的一战。这时神秘少女的声音再次想起，等待小渡的究竟是什么样的命运呢？想起刚才他们提起的莉莉丝村（リリスの町）小渡很在意，决定立刻动身前往。



17 安多亚台地（アンドア台地）

小渡一行人从迪拉-露贝西出来，马不停蹄地直奔安多亚台地。在安多亚台地中部有一条通往鲁鲁多村（ルルドの町）的道路，而鲁鲁多村是通往莉莉丝村的必经之路。小渡来到中部地图的左下角，发现道路被一条跳跃不过去的沟切断。而沟的对面就是鲁鲁多村的通道，通道旁边还有一个不高不矮的立柱。这种柱子小渡在以往的地图见了很多一直没明白是做什么用的，想到了刚刚到手的青色宝玉，小渡灵机一动，利用青色宝玉的普通宝玉攻击对准立柱发射出去。没想到青色宝玉的普通宝玉攻击有类似鞭子一样、能够缠住对面的障碍物从而拉小渡过去的效果。这样以前那些地图的立柱都能够用得上了，大喜之余，小渡带同伴一起赶往鲁鲁多村。



18 鲁鲁多村（ルルドの町）

鲁鲁多村虽然是个小村庄，但仍然很热闹。众人进村后首先就来到了地图上方那个通往下一地域的大门处，却被门卫拦了回来。原来是目前暂时没有能够渡河的船只，想继续前进几乎不可能。

基马：“喂，怎么办？如果不能渡过这条河，咱们就没办法继续前进了。”

乔赛：“秋……（龙语）”

少女的声音：“……渡。小渡……”

小渡：“嗯……？”

米娜：“怎么了小渡？”

少女的声音：“小渡……去天文台。快去天文台，在那里观星的巴库桑博士(バクサン博士)有读风之力。如果拜托他的话，就算是这种情况也一定能够让船开动的。”

小渡：“……！谢谢……”

米娜：“小渡……？”

小渡：“走，快去天文台！这样的话一定行……！”

基马：“怎、怎么了这是?突然就……”

小渡：“嗯，是有点那个……这就叫做灵机一动。”

一行人来到了位于村子内侧的天文台，这座建筑极为的豪华。众人正像乡巴佬一样东张西望的时候，一位白胡子老爷爷正好看见了大家。

巴库桑博士：“哎呀……来了客人嘛。”

小渡：“您好……啊对了，您就是观星的巴库桑博士吗？”

巴库桑博士：“这个这个……从现世前来的旅人，真的出现了。看来星星传达的信息果然是正确的。但说起来你们来鲁鲁多村，是为了寻找宝石嘛？”

小渡：“是的。我名叫小渡，宝石的所在您知道吗？”

巴库桑博士：“不，虽然不知道宝石具体在哪里，但是……我能够确定肯定是不在鲁鲁多村的。听说，是被运到了莉莉丝村。但是麻烦的是，这里的古兰迪拉河（グランデラ川）在几天前像龙那样突然爆发了起来……”

米娜：“好厉害，全都知道……”

小渡：“您能读懂风的动向么？如果知道这个的话……”

巴库桑博士：“嗯，这种事情……其实在上个月不归的沙漠那里似乎发生了像流星一样的东西坠落。虽然拜托我们村子的相关部门去进行调查……但是似乎进行的非常不顺利。这件事与古兰迪拉河的泛滥似乎有着什么关系，我认为这种可能性比较大。”

基马：“就是说我们这一路的旅行与那颗流星也不是全无关系，嗯真是奇妙的因缘。”

小渡：“嗯。博士，我们去做这份调查。”

巴库桑博士：“真的嘛？哎呀这真是帮了大忙了。先去相关部门了解一下大致情况，然后再动身去调查。如果调查结果没什么异常的话，那时我就开始解读风的动向吧。”



小渡：“太好了！那么我们现在就出发了。”

巴库桑博士：“嗯，拜托了，小渡。”

小渡等人暂时告别博士，来到了位于通往古兰迪拉河的大门处的相关部门。



小渡：“您好！”

兽人骑士：“嗯？怎么？你是？”

小渡：“初次见面请多关照。我叫小渡，是骑士。看，这是火龙腕轮。”

兽人骑士：“哦，哦哦，真是失礼了。”

小渡：“我们是从观星的巴库桑博士那里得知关于调查不归的沙漠的事情的……”

兽人骑士：“是这样呀，已经过了约定的时间，派人催促这也是必然的了。……其实呢，小渡先生。”

小渡：“嗯？”

兽人骑士：“被派去调查的那个骑士到现在都一直没有回来。究竟是在那个沙漠迷失了方向，找不到回来的路了呢，还是被怪物袭击了呢……”

小渡：“啊！？”

兽人骑士：“所以呢，我们还未向巴库桑博士回报探索的结果。我们一定会尽自己的责任，但是那个沙漠实在是太令人头疼了。”

小渡：“那个……请让我们去调查吧。我和基-基马曾经去过一次那个沙漠，现在就算螺丝怪再有多少跳出来我们也不会害怕了。”

兽人骑士：“什么？真的么？帮了我们大忙了。那就全拜托给你们了，小渡先生。”

小渡：“好！”

众人想到不归的沙漠，离加撒拉村庄最近了，所以决定搭乘村庄门口的马车直接回到了加撒拉村庄。出发前千万别忘记沙漠那特殊的环境，在商店购买一些冰镇牛奶（アイスミルク）祛暑降温吧。

19 不归的沙漠（不归の沙漠）

众人从加撒拉村庄长途跋涉来到了不归的沙漠，果然是酷暑难当，立即喝下冰镇牛奶。在这张地图上有红蓝两个触发机关，各能取得一个道具不要忘记。此外地图正上方的高台处有一块可以利用红色宝玉的跳跃攻击打下一条通路，到达这张地图B1F的其中一处。在接近绿洲处被沙漠旋涡卷入的话可以进入B1F另外一处。

另外必须说的是，此地图怪物非常多。动作敏捷并且成群出现的螺丝犬，对于小渡还是有一定威胁的。这种东西擅长躲避攻击，同时常飞扑过来袭击小渡，需小心应付。另外一种怪物是沙怪，成双入对地出现，不过动作缓慢，应该对小渡产生不了太大的危险。此外还有一种独特的怪物，也是最为强大的一种，沙鲸。体力惊人，攻击范围大，攻击种类多。怪物的攻击时常带有眩晕效果，一旦被它打中就会造成连续的大量伤害。小渡如果想安全战胜它，必须掌握有节奏的攻击方式以及及时的防御。首先靠近吸引怪兽出现，然后用三次普通攻击接蓝色宝玉攻击来连续打击它，利用发动宝玉攻击时的无敌时间躲避怪物那有节奏的攻击。也就是说，每三次普通攻击后发动的宝玉攻击，正好是在怪物攻击判定出来的时候。但是小渡的能量有限，如果宝玉能量用尽，就要用防御来代替宝玉攻击。

当小渡击倒沙鲸后，发现附近的沙地上有一处闪闪发光的东西非常显眼。在这张地图中心地带的附近，就是巴库桑博士提到的那一块“流星”的陨石(星の欠片)。费尽千辛万苦小渡终于得到了它，顾不上休息带着大家又火速赶回鲁鲁多村。(这里请注意，与博士谈完话如果直接前往不归的沙漠的话，是什么道具都找不到的。只有与博士说完话再和那个兽人骑士交谈后前往不归的沙漠才会找到星の欠片。)





20 鲁鲁多村（ルルドの町）

小渡回到了鲁鲁多村，先去找负责部门的兽人骑士说明情况。

兽人骑士：“啊，这不是小渡先生么，情况怎么样了？”

小渡把陨石拿出来说："在沙漠找到了这样的东西。我想这多半是巴库桑博士所说的流星的碎片吧。但是……"

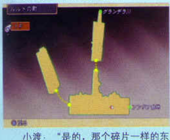
兽人骑士："是么……果然是没有看到我们的同伴……这也是没办法的事。我们的职业经常伴随着危险，我想这也是他的天命。"

小渡："对不起……"

兽人骑士："小渡先生，做得很好。这颗星星的碎片，之后我会亲手交给巴库桑博士的。太感谢了，小渡先生。"

小渡告别了伤心的兽人骑士，向天文台奔去，准备将这一消息通知给巴库桑博士。

巴库桑博士："啊啊，小渡。你回来了呀，那个果然是流星吧？"



小渡："是的，那个碎片一样的东西我交给骑士工会了。"

巴库桑博士："是吗，这样就没问题了，可以专心的解读风的动向了，十分感谢你呀小渡。"

小渡："但是先去调查的骑士已经下落不明了……如果我能够再早去一些的话……"

巴库桑博士："这样呀……但是小渡，骑士们崇高的正义不就是不惜生命吗？"

小渡："……是。"

巴库桑博士："仔细听好，小渡。这个幻界是根据你们这些现世的人的思想作为原型制造出来的。"

小渡："根据我们的思想……制造这幻界？"

巴库桑博士："嗯，但是这里也会发生小渡所不愿见到的不幸，这是为什么你知道吗？根据思想制作出来的世界，不管是什么都会变成小渡想象中的那样，你不觉得是这样吗？"

小渡："是……吗……"

巴库桑博士："听好了小渡，你今后的冒险会变得越来越艰苦，但是不论是痛苦或是悲伤都是人心的一部分……这件事你决不能忘记。接受这些东西，仔细思考，充分去努力是最重要的。"

小渡："……是！"

巴库桑博士："嗯，所有的一切都在你心中。具体怎么样才能够到达女神的面前，你就一边迷惑一边努力寻找吧。我想这才是最正确的道路，我会起到幸运之星时常照耀着你的。……哦，对了。"

小渡："……嗯？"

巴库桑博士："精灵之森（精灵の森）附近不要去。现在的那里有非常危险的感觉。"

小渡告别了博士，带领大家动身前往古兰迪拉河（グランデラ川）。这次把守的门卫看见小渡等人反应异常强烈，想来应该是不归的沙漠一战已经使小渡名声大振了吧。



21 古兰迪拉河（グランデラ川）

小渡来到了古兰迪拉河，这里的风浪果然平静了许多。在地图中心地带有一处高台可以利用绿色宝玉跳跃攻击上去，之后再使用红色宝玉跳跃攻击就可以打下一条通路，里面是一只试炼鸟和一个攻击道具狼之牙（狼の牙）。

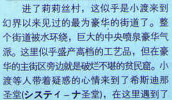
之后推动地图上可以移动的垫脚方石，利用两次绿色宝玉跳跃攻击可以上到高台。跳跃到两个相邻的柱子处，再换蓝色宝玉攻击使小渡移动到机关处换绿色宝玉触动机关，这样才能出现一个浮游垫脚石。原路回去，利用刚刷新的浮游垫脚石取得刚才得不到的宝箱。

小渡看到地图最右侧的那个蓝色触发机关，使用绿色跳跃宝玉攻击跳上高台，切换蓝色宝玉触动机关，下层的门应声打开。小渡刚迈步进去就被四只萤火虫袭击，使用范围攻击才算化险为夷。得到宝箱内那个友情的碎片后小渡向莉莉丝村（リリスの町）的方向跑去。



22 莉莉丝村（リリスの町）

进了莉莉丝村，这似乎是小渡来到幻界以来见过的最为豪华的街道了。整个街道被水环绕，巨大的中央喷泉豪华气派。这里似乎盛产高档的工艺品，但在豪华的主街区旁边就是破烂不堪的贫民窟。小渡等人带着疑惑的心情来到了希斯迪那圣堂(システィ－ナ圣堂)，在这里遇到了代蒙司教（ダイモン司教）。



代蒙司教："嗯？难道你就是骑士先生？我是代蒙，作为这个希斯迪那圣堂的司教治理着莉莉丝村。"

基马："……小渡，你干什么呢。跟这家伙搞好关系的话说不定能够得知宝石的所在呢。"

代蒙司教："嗯？宝玉？说点担心的事情吧，在前方有一处叫做马其巴的地方发生了一场非常大的火灾。根据情报似乎是一个旅人为了寻找宝玉，释放魔法将整个森林点燃了……"

小渡："用魔法，放火……？"

代蒙司教："……而且，那位旅人正好是像你般大的少年的样子。他完全没有顾忌森林中那些大量猎人和伐木工的死活，使用强力的魔法将整个森林化成一片火海……"

小渡："小、小充他……绝对不会做这种事的！"

代蒙司教："……"

小渡："那家伙，说不定能够成为



的我朋友，如果这样的话……"

代蒙司教："如果这样的话，你会怎么做？"

小渡："那，那就……"



代蒙司教："……哼哼，不好意思了。我只是想略微考验一下你而已。很好，我的部下会将通往托立安卡魔病院（トリアンカ魔病院）的道路向你们说明的。由于山中大火受伤的人非常多，再连同魔导士的事情，你直接向他们去了解情况吧。"

小渡："是……非常感谢您。"

代蒙司教："那么我派士官在圣堂前待命。如果你们准备好了的话就去找他吧。"

小渡在村中整备一番，回到大圣堂前找到了那名士官。原来如果想去托立安卡魔病院就必须穿越精灵之森。虽然说非常危险，但是关于进入这个森林的方法有一点小窍门的。是一种非常奇妙的法则，如果正确进入森林的深处的话，怪物将会以每次增加一只的幅度变化数量。如果想进入托立安卡魔病院的话就必须注意这一点逐渐深入。而如果是想出来的情况，就可以顺着有柱子的地方前进，就会逐渐靠近入口处的。而且，火的魔导士也居住在托立安卡魔病院里。他全身受了非常重的伤，根据医生的反映他的情况非常危险，越早治疗越好。

23 古兰迪拉河（グランデラ川）

小渡仔细记下了士官所说的话，整备妥当准备出发。一行人再次来到古兰迪拉河的时候大家发现怪物的种类有了一定的变化，实力也有所增强。尽量不要在进入精灵森林前浪费过多体力，小心应付敌人，通往精灵之森的道路就在地图中间位置。

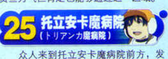
刚进入通路小渡就被三只速度型怪物包围，使用范围攻击一口气解决是正道。利用绿色宝玉的跳跃能力可以到一处高台，换上红色宝玉触发红色机关可以刷新出一个宝箱，开启得到2000钱币。



24 精灵之森（精灵の森）

小渡穿越了古兰迪拉河，进入了精灵之森。这里果然名不虚传，是个气氛十分诡异的地方。这里的敌人忽隐忽现，即便是本身实力不强的怪突然出现也不是好惹的。再加上道路是个迷魂阵，可能会给玩家带来一点小麻烦。

根据来时士官给的信息，每次走正确方向时地图敌人总量就会增加一个。其实顺利走完全程也没有多难，只有走对第一步后面的路线根据地图就能猜个八九不离十。(具体前进顺序是：进地图前进→北→西→西→南→南→西→前进。)按照这个顺序就可以直接进入托立安卡魔病院，在最后一块小地图上还能获得一只试炼鸟。如果是想挑战自己的玩家也可以完全不看地图，每次都根据敌人数量的变化来确认自己是否走对，虽然费些力气但肯定也能够通过这一区域。



25 托立安卡魔病院（トリアンカ魔病院）

众人来到托立安卡魔病院前方，发现目的地是一座形状诡异的建筑物。而在它的周围竟然寸草不生，不禁让人毛骨悚然。

米娜："小渡！等等我！"

基马："呼……呼。游泳倒没什么，我跑步简直是太吃力了。"

乔奏："秋……？（龙语）"

小渡："这里就是托立安卡魔病院！小充……！"

米娜："啊！等等我！"

少女的声音："小渡……！听着，小渡！这是一个圈套，如果你进入这里，你一定会遭遇危险的！"

小渡："但是……！"

少女的声音："在这里面也没有你要找的宝玉，回去吧？"

小渡："我……一定要见到小充！"

少女的声音："小渡……！"

小渡："是谁！？"

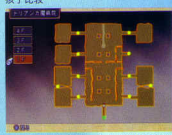
这时小渡爸爸的音容笑貌浮现在他面前。

小渡的父亲："小渡？小渡你在那里吗？"

小渡："爸、爸爸？你究竟怎么了爸爸！妈妈吸了瓦斯被救护车运走了……你讨厌我和妈妈吗？"

小渡的父亲："爸爸错了。小渡，你……等你长大了就会明白了。"

小渡："正因为这样，我当小孩就好了！那样的大人不算是大人！还是小孩子比较……"



小渡的父亲："一个小孩你说了些什么！你本来不就是两亲给予的生命吗！"

小渡："爸、爸爸……？"

小渡的父亲："对，正因为我生了你，我才必须去做你的什么'父亲'！我只是一个普通的人类！如果……如果……如果没有生出你的话……！"

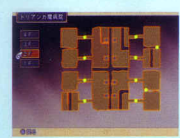
小渡："爸爸，你真的……讨厌我了……？"

这时小渡突然想起巴库桑博士的话："仔细听好，小渡。这个幻界是根据你们这些现世的人的思想作为原型制造出来的。但是不论是痛苦或是悲伤都是人心的一部分……这件事你决不能忘记。"

小渡："对了……不管多么痛苦也不能改变自己的想法。如果只生活在厌恶的部分里就不算人了。我是这样，爸爸也一样！"

小渡的父亲："啊啊……噢啊啊啊啊啊……！"

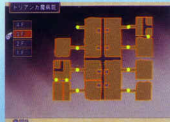
小渡："爸爸……"



小渡父亲的幻象在声嘶力竭的惨叫中消失了，小渡坚定了一下自己的意志，带领大家进入托立安卡魔病院。里面的结构错综复杂，小渡必须非常清楚地牢记各个房间与机关之间的关系，同时充分利用青色宝玉的普通宝玉攻击那类似鞭子一样、能够缠住对面的障碍物从而拉小渡过去的效果。一共有三把普通钥匙与一把大钥匙存在于地图各处，依次全部取得才能够上到4F与BOSS战斗。

经过千辛万苦的寻找，小渡终于用大钥匙（大きな键）打开了那扇与众不同的门。大家来到了托立安卡魔病院的四层，这时候一个可疑的声音出现了。他认定小渡是来这个幻界的侵略者，然后召唤出几只由树叶组成的人形向小渡等人扑来。

到现在为止最有技术含量的一场BOSS战斗。树叶人形共有三只，攻击方式分正前方的强力贯穿攻击、全屏幕散射的慢速环状攻击以及很不好躲的波动攻击。想击倒他们充分利用宝玉攻击的无敌时间是关键，特别是中间的那一只身旁还有空气罩，如果直接用普通攻击无异于以卵击石。特别是这三只树叶人形还经常召唤小分身，弄得满屏幕都



是，所以红色宝玉的强力范围攻击是进攻的主体。由于宝玉的能量有限，能量见底时补充一些BP对战斗很有帮助。此外这三只树叶人形的攻击力很强，时常保证体力在一半以上是安全的选择。

在回复道具的支持下，小渡终于艰难地打胜了这一仗。那个奇怪的声音随着被风吹散的落叶逐渐消失，可奇怪的是并没有像以往那样掉落宝玉，而是掉落了一只戒指——能量指环（パワ－リング）。有了它，以后就可以用红色宝玉攻击击破那些巨大的黑石头了，也不坏，小渡收起了它，启程回莉莉丝村交差。



先出了托立安卡魔病院进入妖精之森，用与来时正相反的顺序（进地图前进→北→北→东→东→南→东→前进）就可以穿越妖精之森。现在想起希斯迪那圣堂的那个士官还真是认真负责，当时他所说的：“如果是想出来的情况，就可以顺着有柱子的地方前进，就会逐渐靠近入口处的。”果然屡试不爽，不愿看地图的玩家可以使用这个办法来穿越森林。好一番长途跋涉，小渡终于从古兰迪拉河回到了莉莉丝村。

进村后小渡径直来到希斯迪那圣堂前找那厚道的士官，却吃了闭门羹。无奈之下小渡只好四处打探情报，在贫民窟的马车行前遇到了一位寻找旅人的水人族（旅人を探す水人族），从它口中打探从正门以外进入希斯迪那圣堂的办法。这时小渡等人得知贫民窟里有一位名叫特尼(トニ)的工艺品师父神通广大，一定有办法。小渡来到贫民窟入口处的屋子，见到了特尼–方伦(トニ–ファンロン)。

特尼–方伦：“请回去吧，我的作品不是为了满足安卡族人的欲望而存在的。”

基马：“哎？奇怪了。听说这个特尼–方伦应该是个不错的家伙呀？”

米娜：“我们是为了向您打听一件事来的。此外，我对于您制作的这些饰品也有一些兴趣……”

乔奏：“噼！（还是龙语……）”

特尼–方伦：“异、异种族？甚至还有龙的幼仔？是你的……朋友么？”

小渡：“是的！是基–基马、米娜和乔奏。”

特尼–方伦：“对不起了，我还以为又来了让人讨厌的家伙呢。”

基马：“这么说来这条贫民街全都是水人和兽人在进进出出的呢。”

特尼–方伦：“希斯迪那圣堂规定异种族只能居住在这条贫民街内。他们只认为安卡族人是优越的，根本就不管居住在这里的许多异种族人中也有非常善良的人！”

小渡：“我们正在寻找代蒙司教，为了打听事情的真相，想知道进入圣堂的办法！”

特尼–方伦：“那么我就是你们的同伴了！为了推翻代蒙的统治，请一定让我协助你们！……这样吧，关于圣堂的入口，我会去寻找的。而在这段时间，能不能拜托你们一件事情？是你的话肯定能够办到。马车屋的父亲想给他的孩子一份礼物。试炼之森的暗黑蜘蛛丝(暗黑グモの丝)、叹息沼泽的青蛙大王的蒲袋(大王カエルのガマ袋)、古兰迪拉河的太阳石的碎片(太阳石の欠片)。作为材料，我想收集这些东西。取得的顺序和方法就交给你了，说不定还会有怪兽出现……”

米娜：“交给我吧！”

小渡：“没关系，交给我们吧！特尼先生也要万事小心。”

特尼–方伦：“嗯，谢谢，彼此努力吧！”



小渡准备按照特尼所说的顺序逐一取得材料，于是直接乘坐马车回到了加撒拉村庄。穿越不归的沙漠，来到了试炼之森。由于小渡已经鸟枪换炮，原来许多不能到达的地方现在已经可以进入，有时间的话可以细细搜上一圈。至于暗黑蜘蛛丝则在整张大地图的右下角附近，也



就是连接看守者小屋（番人の小屋）的那个角。

28 看守者小屋（番人の小屋）

说起看守者小屋，小渡似乎还没在里面自由走动过，于是顺路去看看。果然在这个美丽的小地方发现了一处需要同伴才能够得到道具的空间，如果同伴为乔奏的话是可以取得一块勇气的碎片（勇气の欠片）的。



第二个目的地就是叹息沼泽。来叹息沼泽有两种，一种是从穿越不归沙漠到安多亚高地，另外一种是从加撒拉村庄到纳哈多平原再到叹息沼泽。无所谓，哪条路走的惯就走哪条好了。而材料之一的青蛙大王的蒲袋就在叹息沼泽地图中央地带的那三个圆形蒲叶之上。

30 古兰迪拉河（グランデラ川）

最后一个目的地古兰迪拉河，最快的方法是从叹息沼泽进宋村直接乘坐马车返回鲁鲁多村后前往。而太阳的碎片



的位置是在通往精灵之森的入口附近的高台处，就是旁边有红色触发机关的那个高台，需要用绿色宝玉跳跃攻击才能够登上去。

31 莉莉丝村（リリスの町）

特尼所说的三样材料全部收集完毕，终于可以回去交差了。从古兰迪拉河回到莉莉丝村，小渡直接去贫民窟找到了特尼。

小渡：“特尼先生，跟您约好的东西我拿来了！”

特尼–方伦：“太强了！这么麻烦的材料竟然能够一次性得到，看来你真的是受到了龙的加护！”

乔奏：“秋恩！（再次龙语……）”

基马：“这样就能制作生日礼物了，这太令人感动了！”

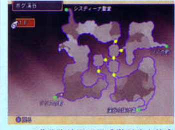
特尼–方伦：“呵呵，我肯定会全力制作的……嗯，现在该轮到我了。根据调查的结果，在波谷溪谷（ボグ溪谷）的西北方向有一条通往圣堂内部的隐藏通路。此外，圣堂内部的希斯迪那雕像似乎被安置了什么机关的样子。”

小渡：“代蒙就在那里面……！？”

特尼–方伦：“恐怕是这样。他正是那个可怕的魔导士，你们千万要小心。”

32 波谷溪谷（ボグ溪谷）

众人告辞了特尼先生，从贫民窟直接通往波谷溪谷的道路终于开通了。众人来到波谷溪谷后发现这里是一块极为庞大的地图，而且立体感极强，算是目前看到的最大的野外地图了。小渡如果想要前往希斯迪那圣堂，最快的路线就是先沿着下方向地图中心走，进入几个小的房间后用红色宝玉攻击打碎全部巨石可以取得一些道具，试炼鸟以及获得出口。用制造出来的出口可以通往左上的希斯迪那圣堂，而圣堂入口处的高台上有一只试炼鸟，搭乘梯子便可以拿到。



一进此张地图明显感觉到敌人的实力又上了一个台阶，不仅仅攻击力高速度快，而且种类繁多，且成群结伙地突然出现，对小渡威胁比较大的是那种人形怪物，居然会翻滚闪避，小渡想一口气解决他们必须要靠宝玉攻击。此外比如石头怪等等许多怪兽也都比以前体力高难以对付，小渡可决不能掉以轻心，在进入迷宫前就消耗过度。

33 希斯迪那圣堂（システィーナ圣堂）

众人成功潜入希斯迪那圣堂，来到了特尼所说的那个可疑的巨大希斯迪那雕像面前。

米娜：“这里就是圣堂中心……好大的希斯迪那雕像呀。”

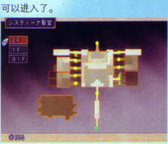
乔奏：“秋秋！（可爱的不行的龙语）”

小渡：“大家快来这里。这里有台阶。”

基马：“一片漆黑，给人的感觉真不好。就像是进了那帮家伙的黑心一样。”

小渡：“里面有奇怪的声音。代蒙司教一定就在这里面。大家进吧！”

刚一进还幻想着这张地图很简单的小渡直行到迷宫区域再次抓狂，那也没办法只能硬着头皮上了，首先从右手边的梯子下去，小心袭击人的石像以及动作迅速的骷髅。走到另一侧触动红色机关刷出一个宝箱，去拿的时候小心萤火虫的偷袭。之后便可以进那扇可以进入的门。进入后马上击倒身边的两只萤火虫后上层门打开，小渡收集完道具后便可以进入了。



进去之后千万不要被离画面近的错觉迷惑，是根本跳不过去的。使用绿色宝玉的跳跃攻击反弹至高台处进门。进去以后就看见了一个箱子，小渡正想去取被一只巨大的影子怪袭击，击倒后拿到钥匙(键)，出门时又被一只死神暗算。全部解决后就可以原路返回开那扇石像房间的门了。到了石像房间再应付一次敌人的围攻，全部消灭后踏踏实实把带锁的门打开进入。下楼梯后有一只萤火虫处的箱子是箱子怪，将它与萤火虫一齐

消灭后进门。

进去后就到了1F，迎面而来的就是那种动作敏捷的人形怪，小心应付。消灭一座石像怪后似乎没路了，小渡从左手栏杆的缺失处跳下。先解决死神，之后拉动石像获得试炼鸟一只，再打掉靠里的箱子怪。从桥洞下面穿过去，发现没路了只有一扇锁着打不开的门。

别着急。仔细看地图，栏杆处有一处缺失的地方，利用绿色宝玉的跳跃攻击是可以跳上去的。但是一上去就面临着好几只人形盗贼怪物的挑战，不想惹麻烦的话可以原路跳回去一只一只引它们过来送死。全部消灭后还需小心一只死神怪和一只箱子怪，之后便可以安心进门了。

进门后小渡发现自己又回到了2F，消灭掉影子和萤火虫后小渡发现这里又有那种一块石头两个踩踏机关的装置。老规矩，石头压一块，自己站一块。成功！上面的门应声打开，小渡拔腿便进。

进去一看傻了眼，这里面好窄……只能利用绿色宝玉的跳跃攻击跳上高台，之后连跳几次再向左拐才算出了困境。出来以后小渡发现自己已经置身于2F的中央地带，先去左下可以得到一只试炼鸟，再用绿色宝玉的跳跃攻击跳上高台，触动那个绿色触发机关，老远的高台上刷新出一个宝箱。现在去右上角，绿色宝玉跳跃上高台，解决掉一个难缠的骷髅后进入地面的标志。如果同伴带了基马的话可以得到友情的残片（友情の欠片），出来后进入这高台上面的门，消灭一只狡猾的影子后得到钥匙一把。



回到中央处，从那台阶一样连续跳跃的地方原路返回，使用刚得到的钥匙开启1F那个地势略微下陷的门上的锁。进入后是回旋的下坡楼梯，消灭下层一只影子后小渡顺利到达地下一层。

一到B1F，音乐也立刻变得更加紧张了。在这片狭小的空间小渡要连续对付两只超音波蝙蝠和大影子两三只，虽然连续战斗但只要用好范围攻击解决它们还是比较轻松的，当然前提是你得有一定的宝玉能量……收拾干净后对面房门开启，小渡继续前进。

第二个地下房间有两扇门，其中一扇显然被一个黑色机关控制着不能进入。小渡前进时候突然出现两只萤火虫，快用范围攻击一气解决，然后再收拾那个讨厌的放冷箭的死神。拐过去消灭石像怪，就能进入另外一扇门了。



第三个地下房间小渡刚一进入就要在视线不好的情况下应战石像怪，还好这种怪物相当容易对付。里面还有两只刷新的人形盗贼，动作敏捷，建议一口气击倒。等小渡消灭完敌人后发现这间房间同样有两扇门：一扇直接进入、一扇被蓝色机关控制也可以进入。

小渡考虑了一下决定先进入那扇被机关控制的门。进入后打倒一只箱子怪，得到木桶后藏的一只试炼鸟，上楼、进门。进去后小渡看见自己身处1F的中央地带，于是来到1F中部靠右的房间，在里面击倒了两只超声波蝙蝠获得钥匙一把。

小渡现在决定回到分支那里进那扇普通的门，进入后连续对付了三只死神



一只影子后一扇门应声打开了，小渡决定先进这间房间左下的屋子。在里面打败石像怪后触发绿色机关隔壁房间刷新了一只宝箱。现在去隔壁屋子，击倒石像怪，得到一件饰品卡鲁拉族的羽饰(**カルラ族の羽飾り**)，效果是攻防+10%，绝对超强装备。

行了，现在可以用刚才得到的钥匙开启这里那扇上锁的门了。果然是一间简单的屋子，消灭那两只碍眼的超声波蝙蝠后得到大钥匙一把。太好了这下能够进入那扇需要大钥匙的门了。小渡回到1F中部位置，拉推石头使自己跳入1F左下部分迅速返回2F。调整了下补给品，补满血槽和能量值，小渡用大钥匙打开了2F正上方的大门。

众人进去之后一眼就看见了代蒙司教，原来他认为身为旅人的小渡破坏了幻界这片大陆原有的平衡，视小渡为眼中钉。并且，他还预谋利用北方帝国使大陆遭受战乱之苦，自己从中渔利，但是这些阴谋的前提是先除掉旅人。双方的战斗开始了！

代蒙虽然架势很牛X，但实在是非常弱的一个BOSS，如果小渡掌握好方法完全可以全程无伤击倒他。最初进入战斗时，他保持着在远处飞行的状态，不时使用魔法弹和气刃法术攻击小渡，小渡这时只需要在柱子后面藏身即可安全。等到视角强制变化，代蒙来到小渡所站的平台上来时，小渡只需要躲开他那二到三发的魔法弹，再冲过去使用连续技接宝玉攻击便可对其造成很大伤害。反复几回代蒙即被击倒。

代蒙的阴谋没有实现就被小渡击败了。已经落败的他还不忘自己那极端的种族主义思想，最终导致了魔力的暴走。一阵强烈的魔力风暴过去了，代蒙变成了白色宝玉。而这时战争一触即发，必须快点让阿胜（**カッツ**）知道这件事！



34 加撒拉村庄（ガサラの町）

小渡丝毫不敢耽搁，乘坐马车火速赶回了加撒拉村庄。一进村就马上跑向



骑士团，将这事的前因后果全部告诉给阿胜。

阿胜：“哎呀，这不是小渡么。怎么喘得这么厉害？”

小渡：“阿胜小姐，不好了！战争……战争就要开始了！莉莉丝的代蒙司教跟北方帝国结盟……”

阿胜：“那帮家伙马上就要攻过来了吗？……小渡，你能不能从波谷溪谷向东走，去索诺村（**ソノの町**）一趟？”

小渡：“索诺村……？”

阿胜：“嗯是的。在那里是我们骑士最前线的基地。一般是用来侦察海那边的家伙们有没有什么奇怪的行动的，在那里应该能在帝国到来之前巩固防守的！”

小渡：“我知道了！”



35 波谷溪谷（ボグ渓谷）

小渡从阿胜那里出来，乘坐马车火速回到了莉莉丝村，穿越贫民窟来到了波谷溪谷。绕过了重重怪物的包围，小渡穿越了中央地带来到了位于右上角的通往索诺村的区域。先收拾盗贼，之后换蓝色宝玉触发机关产生第一块浮游石，再换白色宝玉用那距离超远的宝玉攻击产生第二块浮游石。现在小渡站在浮游石上就可以用蓝色宝玉的普通攻击拉自己过去了，到深沟的另一侧后多用绿色宝玉的跳跃攻击即可跳上高台。打倒一只挡路的穿山甲后小渡进入了索诺村。



36 索诺村（ソノの町）

小渡在村子里遇到了正在为战争作准备的基马，基马告诉小渡米娜正在了望台处。小渡来到了望台，看见米娜正



神情专著地看着远方，过了好久她才发现小渡在她的旁边。对于小渡诉说的烦恼，米娜用自己的回答帮助小渡建立了决心。乔奏还是那么可爱，小渡正想拿那个笛子一样的角吹一下的时候，突然天空变色，二人只看见一只巨龙从天而降。

原来这只龙是乔奏的父亲，对于众人帮助乔奏脱险以及帮助乔奏成长龙爸爸极为感谢众人，同时也告诉大家帝国的进攻已经是迫在眉睫了。它提议大家直奔敌人的老巢，这样可以借助女神的力量使大陆继续和平。小渡等人没有别的选择，骑上龙背来到了连接天空之塔的水晶塔（**クリスタルパレス**）。



37 水晶塔（クリスタルパレス）

经过无数磨练的小渡等人挑战这个塔已经完全没有问题了，一路过关斩将来到了一块虚无空间。再向前走就只有旅人能够进入了，小渡跟同伴一一道别，独自进入天空之塔。

在这里小渡居然看见了一个与自己一摸一样的人，经过一番苦战终于将其击倒，但无论击倒多少回那个人还是会再站起来。小渡这才明白原来这个人就是自己的一部分，与其融入一个身体。但小充就没有这么幸运了，杀死了自己另外一半的他已经不支倒地，将黑色宝玉送给小渡时小渡才看到了他来幻界的原因，可是小充已经随风消散。

这时那个少女的声音再次出现，蛊惑悲伤的小渡去杀死女神。小渡虽然情绪激动，但也识破了她的诡计，那声音气极败坏现了真身。原来是一只丑陋无比的大蛤蟆，名字叫做乳母（**オンバ**）。就是他一直在背后操纵着小渡和小充以便达到她做女神的目的。小渡愤怒地拔出了自己那已经五颗宝石的勇者之剑。



乳母身边有一层绝对防御，只要这层黑色的防御罩存在小渡就无法对其造成伤害。但这也不是说就无法攻击了，乳母身旁有四色水晶环绕，只要用相同属性去攻击它们的话就会逐渐被小渡击碎。四颗水晶全部被击碎的话乳母就处于没有保护的状态下，这时换上对恶属性有伤害加成的黑色宝玉猛攻。这个步骤反复几次即可轻松击败这只臭蛤蟆。

击败乳母后她还企图与小渡同归于尽，幸亏女神及时赶到。女神对于小渡冒险中的表现赞不绝口，同时询问小渡想要实现的愿望是什么。小渡非常坚定地告诉女神是幻界的和平幸福，小渡已经充分明白痛苦与悲伤也是人生的一部分，不能强行将其分割。女神也拗不过小渡，实现了小渡的愿望，同时送小渡回到了现世。

基马、米娜和乔奏看到小渡为了大家的幸福宁愿抛弃自己来幻界的初衷，既佩服又不禁替小渡惋惜。在现世，小渡去医院看望已经苏醒了的妈妈。他给妈妈讲述了自己在幻界的奇遇，妈妈笑着说小渡总想着电子游戏里面的情节。现在的小渡已经变得非常坚强懂事，在幻界的磨练已经是他一生的财富。





摔跤高手在游戏中成为游戏主角
施展无敌必杀技将敌人一一终结

本作的主角ALEX DECKER——IES调查局的特工，其人物原型就是为我们所熟知美国著名摔跤选手，现在也是颇具人气的动作电影明星，巨石强森(THE ROCK)。《间谍猎手》系列之前已经推出过好几款作品，而这次的"无处可逃"不但有已经发售的家用机版游戏，还将由著名华人导演吴宇森和THE ROCK共同打造出精彩绝伦的同名电影。毫无疑问，这两年势头正盛的THE ROCK会为本作吸引到不少新的玩家群，以下是THE ROCK的简要个人资料介绍。

你可以用任何你想到的外号来称呼洛克，但重点是——没有任何人能取代洛克在世界上数百万摔跤迷心中的地位！每当洛克的进场音乐响起时就是体育馆内摔跤迷的高潮时间，洛克的入场总能让场内摔跤迷离开他们的座位起立欢呼。身为WWE七度冠军，洛克总能把对手打得落花流水，最后把他放倒在擂台中央！

THE ROCK不仅仅是摔跤界的一个超级斗士和超人气英雄，其在进入影视界之后凭借着在《蝎子王2》、《丛林奇兵》等片中非常不错的表现也赢得了影迷们的认可。强壮的身体、丰富细腻的表情，使得阿诺也对其青睐有加，更表示将其钦定为未来的接班人。THE ROCK与游戏界也有着很好的联系，从前不久的电影版《DOOM3》到这次的《间谍猎手》，都能看到他活跃的身影，喜欢他的玩家们都期待着以后能看到他更加优秀的表现。

PS2	本刊译名：间谍猎手・无处可逃			
	Midway Games	39.99美元	2006.9.5	
赛车动作	DVD-ROM	美版	1人	57K

The Rock

原名：德威恩・约翰逊(Dwayne Douglas Johnson)
身高：198cm
体重：118kg
来自：佛罗里达州迈阿密
出生日期：1972.5.2
加入WWE：1996
绰号：人民冠军(People's Champion)
口头禅："If ya smell what The Rock is cookin !"，"Finally … The Rock has come back to …"
曾用名：RockyMaivia
艺名：巨石强森
必杀技：洛克爆弹(Rock Bottom)、人民肘击(Peoples Elbow)、蝎式固定(Sharpshooter)
冠军经历：WWE冠军x6，无庸置疑冠军x1，洲际冠军x2，WWE双打冠军x3，2000皇家大战优胜者，WCW冠军x2

●游戏中的等级评价分为RECRUIT、OPREATIVE和SPY HUNTER三种。

●绝大部分MINI游戏和特殊武器的获得方法与玩家获得的等级评价有关。

●通关之后就可以用挑战模式再玩之前那些关卡，需要完成的目标各不相同。

●只要是在剧情模式中看过一遍的动画，之后就可以直接在主菜单中观看。

●每次死亡之后读取刚才自动存储点的进度时，主角的血量就会有一定的回复。

我们所失去的
SOMETHING LOST

游戏的第一章，也可以说是序章，本章的游戏流程非常之短，主要是在交代剧情。先是一小段颇为精彩的亮相，接着我们就可以驾驶这台将会陪伴我们度过整个游戏的超强爱车驰骋了，首先需要熟悉一下操作，并不复杂：X键加速，□键减速，两个摇杆分别控制车子的方向和轮胎转动的方向；L1键是发射导弹，主要用来对付空中飞行的物体（例如直升机）或是一些路旁的特殊目标，这些目标会自动被蓝色的圆形符号锁定，另外，有的敌方车辆刚破墙而出还在空中的时候也是可以被锁定攻击的；R1键是普通的机枪扫射攻击；R2键则是铺设铁钉，但行驶速度会慢上不少。

本关的任务狠简单，驾车来到目的地就行了，不过本作中是没有地图的，所以我们无法通过查看地图来确定目的地的位置，好在游戏中的场景设计在路线安排方面是很简单且明确的，玩家只需顺着可以通行的路线一直走就行了，而且游戏中有支线任务的关卡，所需完成支线任务的地点也基本都在主线剧情要通过的地方附近，非常方便，所以本游戏的攻略，除非有特别的地方，否则基本不介绍支线任务的完成注意事项。敌人都是些武装车辆，很轻松就可以搞定，不过注意尽量不要让其在我们身后，虽然可以撒铁钉，但终归不对舒服，而且这样一来就很容易被后面的敌人冲撞或是挤得偏离路线甚至给N辆敌车夹到动弹不能……所以建议在被敌车追赶时可以减速让其先超车再从后面将其解决掉，毕竟在本作中加速也无法一直保持不会被追上。往前开过一段时间之后会有剧情发生，接下来进入本关的后半段，之后的流程非常简单，仍然是驾车一直往前开，不过这时天上会有敌人的直升飞机不停的往下发射导弹进行攻击，此时的我们还无法锁定天上的目标进行攻击，所以还击不能，注意躲避即可。往前开不远一段路程即可引发剧情。



主角ALEX DECKER赶到碰头地点后从同事，IES调查局的女科学家KARIN将一个特殊的皮箱交给了ALEX，ALEX刚想打开箱子查看一下里面的东西，这时却突然赶来一群武装恐怖分子意图抢夺箱子。眼见寡不敌众，ALEX只好且战且退，最后被逼到二楼的死角，没办法只能跳窗而出，然而后仰式跳法的直接后果就是ALEX被摔了个七晕八素动弹不能，更糟糕的是，又过来一队恐怖分子，不但抢走了箱子，一个穿着鲜艳、标准头目打扮的人还劫持走了KARIN，而丧失行动能力躺在地上的ALEX只能眼睁睁的目睹这一切发生……

秘密营救计划
UNDERCOVER

游戏一开始就有重要物品被抢走，还真是相当的开局不利，事实上，本作就是围绕着夺回这个箱子而展开的。ALEX这次易容之后打入了敌人囚禁KARIN的船上，目的就是将其营救回来。进入第一个大门，在里面我们可以学习本作中的基本近身肉搏技巧，这里简要介绍一下：基本攻击按键是□键普通攻击、△键重击，X键将敌人抓起（也可抓起其他物品）；除了这些基本攻击之外，更重要的还是以蓄力攻击为主的组合技，蓄力攻击的方式是先按住△键一小会再松开，即可重创敌人形成硬直，这时再按下其他三个按键中的任何一个均可发动强力终结技，接不同按键使出的招式是不同的，不过所有敌人喽罗，只要中了这套连续技，就肯定是必死无疑的了。

干掉屋子里的几个敌人熟悉完肉搏技巧之后，往前走出门，在对面右边的门内可以找到同样是IES探员的DANTE，与其对话，得知需要找到密码才能操作计算机。出门后往左走，将前面的几个敌人干掉后进入一所屋里，这有三个敌人，将他们解决掉后站在绿色光圈处即可成功下载到密码。之后出门去对面的屋里，一直往下走来到舱底，途中有绿色长方形标记的地方是可以埋炸弹完成分支任务的。来到舱底干掉大屋里的敌人后去右上角的门，进入过道，过道左边就是控制室了，里面一共有两台计算机，DANTE已经站在右边的计算机前了，我们需要站在另外一台计算机前两人同时操作才行。解除密码的方法很简单，屏幕上会给出几个按键，玩家只需在限定时间内从左至右依次输入按键即可，一共需要输入三次，需要输入的按键数目则从3个递增到5个。解除密码后顺便在这个屋子里拿到手枪，出门回到大屋，将重新出现的敌人解决掉后直奔对面的门，在里面可以找到KARIN。

与KARIN对话后将其带出准备逃走，谁知刚回到大屋就被闻讯赶来的众多敌人包围，ALEX留下来挡住敌人，让KARIN先跑。这里敌人虽多，还是很好解决的，挨个用终结技灭掉，不过注意发动终结技之前的蓄力需要一点时间，记得与敌人保持合适的距离。将敌人全灭后再把屋里的警报关掉，从大屋左上角的门出去，外面走廊尽头的墙上有一架自动机枪，此处需要按R2蹲下利用箱子的掩护和翻滚前进来避开机枪的攻击。进屋后可以补血，解决掉敌人并找到科学家，之后返回走廊往回走，敌人的数量明显增多了，而且还会使用枪械射击，难度提升不少，一路杀过去，从有计算机的控制室对面的门出去，最后从一个大屋子里出来，发生剧情，KARIN竟然和上一章中出现的敌人头目GOMEZ在一起，怎么回事？难道她竟然被收买了？可眼下顾不得那么多，解决当务之急最重要，这里需要先将地上的敌人全部干掉，接着用枪射击直升飞机下面中央发光的地方，这样原本被绳索系住的大箱子就会掉下来，箱子落下后露出了里面主角的爱车，还等什么，坐上去展开逃往之旅吧！

生死大逃亡
ESCAPE

可以说，在本作中最为出彩的就是ALEX的御用飞车了，可以说是上天下海无所不能，如今刚刚逃离虎口的我们还得驾驶它在水上来一场精彩绝伦的生死大逃亡！水上的驾驶方法和陆地上基本差不多，不过这次我们终于可以用L1键发射对空导弹来解决掉烦人的直升飞机了。本关的分支任务就是击毁两岸的特殊建筑和火车，只需在游戏时注意屏幕上，看到两边路上有被蓝色圆形标记标明的目标后马上按L1键用导弹将其摧毁掉就行，非常简单。对付敌人武装巡逻艇的方法也和在地面时差不



多，往前行驶一段时间后基地会给我们空投装备补充箱，在屏幕上会用绿色的三角形标示出来，我们只需将车开进去即可重新补充满耐力值，以后有交通工具驾驶戏份的关卡往往都会有这种补充，一点不要错过了！

补充完再前进一会就能看到敌人已经将大坝的门关上了，将车停靠在左侧的码头处，进门，在屋里我们可以看到角落处就是控制大坝门开关的控制器，先别急着冲，正对面的平台上和地面上有好几个持枪的敌人，用枪将他们干掉后跑到角落处打开大坝的门，之后会有不少敌人援兵冲进屋里，将敌人全部解决完再走比较保险。出来驾车从已经开门的大坝继续前行，接下来的一段路程需要上陆行驶，不过爱车可不是吹的，那绝对是“TRANSFORMERS，随时变形状！”经过一段路程的逃往之后再次返回水上，现在水面上有水雷分布了，安全起见，建议大家在通过雷区时不要按X键加速，普速通过即可。通过几片水雷分布的集中区域之后，从一处斜木板上岸，接下来需要进入



隧道行驶。前面会不断有正对着我们高速驶来的列车，注意提前躲避，给火车撞一下可不好受。

从隧道出来后再次下水进入一个小的山洞，发生剧情，去路被一艘搁浅的潜水艇所阻挡，我们必须将其炸掉才行。将车停靠在潜艇左部，通过楼梯爬上去，先将敌人全部解决掉，这里有两处地方可以安装炸弹，安完后从另一侧过去继续往上爬，将剩余的敌人解决掉后安装另两颗炸弹。四颗炸弹全部安装好后就会进入倒计时状态，我们必须在20秒内离开潜艇，否则就直接给炸死了，所以此处动作务必要快！炸掉潜艇后开车继续向前逃往，最后在冲上一处斜坡进入火车轨道时发生剧情，ALEX需要驾驶小巧的摩托继续逃往之旅。现在的任务是保持别被后面的直升飞机追上，多用用加速就没问题了，隧道里有两种路障，蓝色的只会堵住半边隧道，绕开就行了，红色的路障则是将路全部拦住，通过它的方法很简单，只需加速再在快靠近时按L1键，ALEX就会驾驶摩托以几乎平躺于地面的角度从路障下面侧滑过去。最后发生剧情，ALEX以酷毙的动作驾驶摩托侧滑进了前方悬停着的我方飞机内，将敌人甩在了后面……

意料外的“惊喜”
SURPRISE ATTACK

经过一场惊心动魄的大逃亡，ALEX终于回到了IES调查局的基地之中，然而重兵防守的基地即将面临的，是一场暴风骤雨般的猛烈袭击！

与探员说话后跟着他出去，此处需要站在绿光内一段时间等待系统的扫描和确认，扫描完毕后大门自动打开，跟随探员一直走，最后来到会议室里，ALEX和上司WALLANCE就KARIN叛变一事展开了激烈的争执，就在两人吵得面红耳赤的时候，基地内突然响起了刺耳的警报以及震耳欲聋的爆炸声，出门后发现外面一片狼藉，从左侧的通道出去，在下一个大厅里会发现失去控制的警戒用飞行器在无差别攻击，此处需要掩护教授操纵两台机器将系统关闭，先在门口的壁橱内补充武器装备，注意此处保卫教授并不是让我们将飞行器全部击落，数量太多，肯定是来不及的，我们要做的就是跑到那些飞行器下面将它们吸引过来，然后在大厅内绕着圈子跑，过一会教授就会解除暴走的飞行器们，这里一定不要往教授附近跑，更不要站在教授附近射击飞行器，那样只会把所有飞行器都吸引过来，让教授死得更快，出

调查局探员与恐怖份子不死不休的激战！

口旁边的壁橱里还有武器装备可拿，出门后解决掉两名敌人，进入下一个房间。

首先利用地形的掩护将敌人全灭，我们会发现出口被堵住了。站到控制台前启动激光发射器，先调整好三面镜子的位置，里侧的镜子与激光发射器平行，水平位置在两大堆货物中间，保证激光能从中间的空隙穿过，中间的镜子与里侧的镜子在同一条线上，并保证其反射的激光不会被右侧的货物堆挡住，右侧的镜子移动到最右边，并调整能将激光反射到将门炸开即可。出口打开后又有一批敌人涌入，解决掉后继续前进。走廊对面着火的自动门现在无法通过，先走左侧的门，在控制室里补充装备，并隔着窗口将对面大屋里的敌人全部解决。之后打开控制台上的两个开光，刚才着火的自动门已经打开了，从此进入大屋。大屋里也有一个控制台，启动后调整导弹将这边封闭的铁门炸掉打开通路。经此出去后发现我们身在2楼，下面有许多敌人，将他们全部干掉后来到一个天花板上有自动机枪的通道。先不要急着进去，蹲下将枪口抬起慢慢靠近自动门，只要距离合适，我们就能在未被自动机枪发现的情况下将其打坏。安全走过通道后进右面的门，屋里敌人数量不少，解决完后救出MURPHY，补充完弹药后跟随其出门。

跟随MURPHY来到基地科学家藏身的房间，与之对话后来到下方操纵重机枪，过一会就会有许多敌人冲进来，趁这段时间



可以先把两侧的石柱打断，防止一会敌人用来隐蔽自己。敌人冲进来后就疯狂的扫射吧，反正重机枪的弹药是无限的，可以对敌人进行极为有效的火力压制。最后会有两个身着重甲的敌兵，子弹对他们是无效的，只能用拳头去砸（这是在暗示THE ROCK的拳头比子弹更犀利？）这种重甲兵很皮实，没个N十拳死不了，注意攻击他一般不会造成硬直，所以普通攻击砸两拳马上后退，千万不要连击，总之对付重甲兵就是慢慢磨。将敌人全部干掉后从其进来的门下去，在尽头的房间干掉两名敌人后关闭水泵。在回来的路上我们可以看到一面镜子，将其打碎就可以看到镜子那边大屋里众多的敌人和失控的警戒用飞行器，务必在此就找个安全的角度将大屋里的敌人全灭清场，然后走自动门，这里注意也不要先冒进，先蹲门口打开自动门将里面通道天花板上的自动机枪全部破坏掉，这样我们就会来到刚才的大屋，如果不提前在外面将这里的敌人清掉会非常麻烦的。

下一个房间内遇到一辆蜘蛛机器人，也算是个BOSS级的敌人，其发射的黄色光弹还有震荡作用，会将ALEX震倒在地以及弄掉手上的武器，打它时保持运动战即可，危险不大。之后从一旁的铁楼梯往上走，消灭路上的敌人后在控制室旋转转梯的方向，继续前进，在二层的房内找到工作人员，补充弹药后将该层的敌人消灭，将工作人员带到一层后发生剧情，接下来的任务是保卫控制器，为工作人员初始化系统争取时间。这里的打法是很有技巧性的，如果玩家枪法好的话就先在一层将二层的三名敌人干掉，不然就快速跑到二层将上面的敌人解决，再返回一层的入口干掉不知从哪冒出来的敌人，再跑到一层的



另一个铁门处往里面扔颗手雷可以让他们暂时老实一点，最后回到一层入口的门处将不断出现的敌人援兵——干掉即可成功保卫控制器。

控制器的系统被成功的初始化，不过里面的工作人员却也被毒气毒死。现在一层的房里补充弹药，再进入刚才扔手雷的铁门，干掉敌人后走楼梯上去。上楼梯时蹲着慢慢走，左边的走廊天花板上有两个自动机枪，提前破坏之。走廊门口的大屋里，这边还有两个自动机枪，依法炮制，将大屋里的敌人都引过来解决掉，左侧的二楼有一个重甲兵会不停的往这边扔手雷，极烦，身上的火箭筒正好派上用场，不要客气，轰之！小心下面的工作室里还有敌人，同时这个大屋中间墙的另一侧还有一个自动机枪，要小心。上到二楼干掉援军，来到电梯处，启动电梯后需要等待一段时间，这时可以先将周围的敌人清掉，之后乘电梯下去。出电梯后的屋内有4个敌人和两名重甲兵，干掉普通敌人后，不用管重甲，直接跑出门去引发剧情吧！

来而不往非礼也
COUNTERATTACK

“来而不往非礼也”，堂堂IES调查局的总部都给人家打过来了，再不登门拜访对方一番岂不是显得我们很没诚意？经过周密的调查后知道了这伙恐怖分子都是来自于一个叫做NOSTRA的组织，在查处了对方基地的情报后IES组织了一次华丽的逆袭。

敌人将基地设在了山谷之中，开始游戏后往前走一段路程，来到小瀑布前往右转，走山间小道，将遭遇的3名敌人用近身肉搏技灭之。注意本关开始出现身着黑色衣服全副武装的敌人，当然有终结技在照样还是一击毙（防御无视的必杀啊）。接着前进发生剧情，敌人在一处险要地形设置了重机枪，强大的火力压制得我方人员无法突破封锁，正好主角走的是旁边的小路，快速冲上去将守卫重机枪的两名敌人解决了，从重机枪后面的楼梯下去进门，



这里的敌人数量非常之多，而且往往喜欢躲在阴暗的角落里阴人，逐步推进为上。入口处有加血药品的壁橱先别急着使用，等将敌人清理得差不多自己也没多少血了再来补充。途中有一处两边的门都可以打开，进去后可以补充弹药和恢复体力。离开屋内后接到新的指示：在敌人的防空火炮上安装信号发射器，协助我方直升机将其炸掉。这里的地形无法提供有效掩护，而且敌人还能躲在上方打黑枪，最省事的方法就是直接冲过去，一路将敌人全部秒杀掉，这样反而比蹲角落里用枪清场快速且安全许多。做掉所有敌人后在防空火炮上安装信号发射器，我方直升机会用制导导弹将其摧毁。

接下来的场景中我们需要乘上蜘蛛机器人开路，由于敌人同样也是火力强大的蜘蛛机器人，所以此处最好逐个击破，务必先发制人才能有效保障自己。再全灭了该区域的3架敌方蜘蛛机器人后，我方探员在塔楼处发现了入口，从这个入口上去，控制重机枪将敌人全部消灭掉，这里同样可以将石柱打断减少敌人藏身的地方。发生剧情，我方直升机赶到，一发导弹就将大批敌人直接送上了天。离开重机枪，从左侧的楼梯上去，在中间有绿烟的地方呼叫援军，之后顺着山路继续前进，在一个山洞处遇到数名我方探员，接到新任务，狙击敌方从直升机上下来的援兵，这里只需找个好一点的位置蹲下来，将对面路口不断出现的敌人全部解决掉即可，搞定后继续前进。接下来会遇到我方一名探员的求救，原来敌人在对面桥上设立了狙击手，蹲下来利用地形的掩护向上爬，来到可以看到桥的地方，将桥上的两名狙击手干掉后从右侧进入山洞，出洞后发生剧情。

快速向前跑躲过敌人的轰炸进入有车的屋内，等屋里的两名我方人员安全撤离后会有不少敌人冲进来，这么狭小的空间



里，还是用肉搏技杀人来方便，全灭后发生剧情，敌人在山谷对面架设的大炮一炮过来将屋子的墙壁炸了个窟窿，同时屋里的车子也给炸成了碎片，好在同样也在屋里的ALEX没有受到任何损伤……屋子墙壁被炸开的大洞处可以出去，先别急，看到照射过来的红外线没有？很明显对面山谷的桥上有三名狙击手，将他们解决掉后再从大洞出去来到下一个建筑物内。这里敌人数量非常多，注意自己的体力，在最上层找到那门大炮，埋好炸弹后终于将其成功炸毁。

沿路杀上去会来到一个有许多红外线的屋子，这里的红外线会根据玩家的位置而有相应的变化，我们得沿着右边的外侧前进才能来到开关处将屋子里的红外线全部关掉。接下来会来到一处大厅里面，进入与狙击手ZORA的BOSS战。ZORA自己会站在二层用狙击枪攻击我们，同时还会每隔一段时间呼叫小弟过来攻击ALEX。打ZORA也是很有技巧的，首先得将一层的两个敌人清掉，只要我们不在一个地方停留太久就不用担心ZORA的攻击。然后要注意直接用枪射击ZORA是极其没有效率的打法，结果肯定就是打完了所有子弹，他的体力也没费掉多少！注意观察他所处的圆形平台下面有六个绿色的装置，射击它们是可以引发爆炸的，看ZORA站在哪个绿色装置的下面，就直接射击其下的绿色装置，引发的爆炸会给予ZORA很大的伤害。

打败ZORA后敌方大批援军赶到，一路上去在顶层的房里将敌人清掉，在一旁的壁橱内可以得到火箭筒，两发炮弹即可将堵路的军车清理掉。接下来一处场景有一



辆敌方运兵车，这里会有不少敌军从车里跳出来，全部解决掉。我方的探员会在被锁住的铁门旁边安装引爆装置，我们要做的就是过去安装炸弹将门炸掉，这里注意安完炸弹后马上跑开防止被误伤。进入电梯后启动下楼，出来后的这个大房间里有枪支和体力补充，此处敌人数目众多，而且不断有火车开过，建议在这边将所有敌人干掉之后再过去拿回自己的爱车，之后过关。

马不停蹄的战斗
ON THE RUN

IES这次的反击战打得很漂亮，不过敌人的势力仍然还有相当一部分没有被消灭，ALEX驾驶刚入手的新车马不停蹄的赶往下一个基地。本关同时有驾驶和普通战斗两个部分。一开始大门给敌人关上了，将躲藏在掩体后的数名敌人解决掉后来到大门右侧的开关处将门打开，然后马上跑回自己的车上，开车冲出去。接下来的部分是爽快的驾车追逐战，怎么玩都行，当然赶路还是第一位的，同时注意将路上遇到的敌方卡车打掉以完成分支任务。最后来到大桥边上，由于桥给吊起来了，驾车无法通过，所以我们需要下车找开关将吊起的大桥放下。

下车后路右边的两个敌人需要先解决掉，之后在小屋里将对面的两名放冷枪的敌人干掉，然后沿路前进。注意进入水沟后两旁的管道会开始放水，进入“FLOOD TIME”，我们必须在时间结束之前完成前面的任务并返回通过这条水沟。从水沟出来后还要解决几名敌人，最后在尽头的拐弯处用炸弹将控制装置炸坏将桥放下，快速返回上车过桥继续前进，接下来通过的一条隧道里会有许多熔化的钢水，此处可以稍微慢一点开，别把车开进去了，那可就亏大了！之后继续前进，在解决掉数架敌方直升机后发生剧情，ALEX驾车飞入了一间大型仓库之中。

下车，干掉两只警戒用的飞行器，来到控制台前控制水管的移动进行灭火。此处按X键是选择要调整的水管，选定水管

后用左右键调整其方向和位置，之后再按○键通水。很难一次就调整好，玩家需要不断进行组合来观看流水的渠道再进行调整，稍费一番工夫后终于成功将火灭了。之后通过被灭掉火的通路前进一路往下走，途中会遭遇到非常多的敌人，而且由于其衣服颜色和仓库内的环境颜色非常吻合，所以极有可能吃黑枪。好容易清理掉所有敌人来到仓库的最底层，照样清场后在中间的一个装置处调查可以把装有自己那辆车的电梯放下来，接着再去左下角的屋前用脚踹开房门，控制仪器将仓库大门打开，返回车上，冲将出去！

接下来的一段追逐战没有太多新意，唯一需要注意的就是敌人那种轿车外形的小型车辆喜欢跑到前面扔红色的炸弹下来，比较烦人。之后我方会空投补充装置，进入补充完毕后再开不久就会发生剧情，ALEX驾车从斜坡冲出后发现对面空中悬停了一架敌人的直升飞机，此处ALEX展示出了他超绝的车技，驾车直接从直升飞机的机身部位直接就穿了过去……结果



出来后解决掉屋里的敌人，出门后引发剧情，ALEX找到了被绑住的WALLANCE，同时也看到了GOMEZ和背叛调查局的KARIN，GOMEZ在启动墙上的机枪后离开。这又是一场BOSS战，注意直接攻击机枪是无效的，我们需要先将此处的四个开关全部开启后利用其续集的电能将机枪的防御装置暂时瘫痪掉然后马上进行攻击。这里需要反复充电和攻击四、五轮左右即可将其干掉。之后再继续前进，敌人数目非常多，而且喜欢躲角落里埋伏，途中有壁橱可以补血，经过一番厮杀，终于来到了停车的地方，上车，展开激烈的追逐战吧！

TRAIN的BOSS战分为三个阶段，也可以简单理解成其有三种形态：第一种形态是发射黄色的光弹三连发，这种攻击方式比较好躲；第二种形态是不停的往后面扔炸弹，注意躲避；第三种形态则是分别放出竖直的激光（4连）和横着的激光，分别参考蓝色和红色路障的躲避办法处理，关键是反应要快。每种形态各有一条血槽，全部解决之后，ALEX跳上了正在飞驰的火车继续追逐。

列车上的死斗
DERAILED

本关的流程很短，首先来到前面的车厢中之后引发剧情，敌人伏兵会从后面过来，先将面前的两个敌人解决掉，再跑回去将敌人援兵消灭。接着向前走就会遇到OLAF，展开BOSS战。其实这完全算不上一场BOSS战，因为OLAF实在是太"温柔"了，基本上都是挨打的份，此处可以将其举起来往火炉上扔，费血比较多。一段时间之后，

罐全部打爆就成。本战会有许多各种各样的敌兵骚扰我们，塔楼外侧的防御装置也会喷火，喷火时可以躲在挡板后面。建议本战一定不要理那些杂鱼小兵，直接快速将所有油罐打爆完成任务，如果有霰弹枪的话一定要优先使用，基本上一枪一个。注意别离油罐太近，否则直接把自己活活烧死。

将塔楼解决掉后再继续前进最终会展开与MARDUK的BOSS战。此战MARDUK一直站在火焰围成的圈子里来回走动，切记不要靠近火圈，否则直接烧死！我们只需躲在这边的某个障碍物后面，看那边不断移动的箱子从其头上传送过去时将箱子打下来砸在其身上就能让他受伤。由于此战有时间限制，所以建议优先打落红色的箱子砸MARDUK，有爆炸效果，损血多，疗程短，见效快。最后ALEX成功的跳上了起飞的飞机。

我们所找到的
SOMETHING FOUND

最后一关了，流程方面很短，在机尾

用愤怒的子弹终结掉敌人庞大的野心！

被开膛破肚的直升飞机自然难以逃脱粉身碎骨的下场，而我们无敌的ALEX，安然无恙的驾车逃逸……

匪巢定点清除战
CLEAN UP

一番辛苦奔波后终于赶到敌方重兵把守的一座大型建筑物前，IES的局长WALLANCE竟然给敌人绑架了进去，真是……相当失败啊。跟随探员来到下水道的



入口，蹲下来钻进去发现路被铁栅栏挡住了，与下水道受伤的探员对话得到炸弹将铁栅栏炸掉。上去干掉敌人后启动装置将大门打开，引发剧情，IES的探员们一拥而入冲了进来。

解决掉院子里的敌人后从旁边的门洞进去，进入左边的屋里，拿到HOUSEKEY以及营救受伤的探员，营救探员是本关的分支任务，一共需要救6个，位置都很明显。同时在屋里拿到火箭筒，回岔路口往右，用火箭筒干掉敌人的直升机后，去右边门前使用HOUSEKEY进门。一路杀将上去，最后来到阳台处用重机枪干掉对面桥上以及两边大楼里一共三个敌人，之后回阳台前的大屋里调查墙角处的街机可以开启MINI游戏。踹开街机旁的门，干掉屋内的敌人后，用从床上捡到的火箭筒隔着窗户将外面的敌人直升机解决掉。接下来的屋子里有众多的红外线装置，不小心碰到红外线的话前面的门就会被玻璃门挡住，当然我们还是可以用拳头砸掉的。下一个房间调查左边的书架可以将其推倒，顺便将躲在后面的敌人直接砸死，在屋里的桌上拿到电梯钥匙启动电梯下楼。

江湖追杀令
THE CHASE

本关非常简单，就是架车（两栖）在河道里一路往前冲，追往前方正在逃逸的GOMEZ和KARIN两人。关卡的设置非常简单，敌人也还是那些，整体而言基本没有难度。中间ALEX驾车穿过一所房间时的动画挺有点意思的，经过一段激烈的追逐后，即可轻松完成本关的追逐战。

千里大狙截
INTERCEPTED

一开始是驾车在公路上的战斗，一段路程之后来到隧道前，ALEX会自动换乘上摩托车，在隧道中的追逐战没有太多需要讲解的，路障仍然还是红色和蓝色两种，照以前的方法渡过即可，还要注意别被隧道里迎面驶来的车撞到。出隧道后躲避爆炸，之后下车，从左边的路过去，敌人很多，逐步推进。在里面调查大门右侧，有壁橱可以恢复体力，同时打开门骑车进来。将摩托停在左侧河边的吊车上后，下车寻找启动吊车的开关，进入右边的大屋里。屋外的敌人都配备有枪支，小心应付，屋里的就好办多了，绝大部分都没枪，照样用近身肉搏技狠狠蹂躏一番。在顶层的阳台上解决掉一个重甲兵后操纵开关将摩托车吊上来，骑之。

接下来的路程敌人直升机会不断把树炸倒，还是用加速L1侧滑的办法渡过。进入隧道后是对NOSTRA TRAIN的追逐战，首先需要持续追赶一段时间确保跟上没有被甩掉，对NOSTRA

OLAF会召唤小弟们过来搅局，全部秒杀掉后再打一段时间发生剧情，这位仁兄华丽的摔下火车给碾成了……

敌人完结之日
FINAL COUNTDOWN

本关的敌人明显变强，简直都是武装到了牙齿。前进不久会遇到友军，下楼后去右侧的地上捡到火箭筒，将拦路的蜘蛛机器人解决掉，之后里面还有一架会出来，依样画葫芦解决掉。沿管道前进，出来后先解决掉两旁的杂鱼，地下还有两只蜘蛛机器人，火箭筒已经没弹药了，所以不用理它们，从其身旁躲着跑过即可。之后一处场景会有场遭遇战，敌人数量不少，而且还有警戒用飞行器，全灭掉，打开开关后继续前进，在有不断移动铁板的场景迅速跑到另一头穿过再跑进隧道，不要和扔手雷的重甲兵纠缠！爬到最上层后用重机枪干掉敌方的直升机，接下来有喷火管道的场景，进入最里面的管道，利用喷火的间隙冲到喷火口旁边打开门后进去，有敌人机枪兵的地方，按右边的开关可以使其上方的管道喷出蒸汽将其清蒸了。

下楼后乘坐电梯，电梯到来前需要等待一段时间，出电梯后驾驶蜘蛛机器人一路厮杀，将众多的敌方蜘蛛机器人全灭掉后在仓库尽头下来，走旁边的门出去。之后有一场BOSS战，需要摧毁中间的塔楼，只需将塔楼上悬挂着的那一圈油

处干掉三个敌人，进入机身，将机身的四个舱门全部打坏即可完成本关的分支任务，不过注意舱门被打开后其附近会产生很强的吸力，别靠太近。前面会涌出相当多数量的敌人，慢慢将他们全部解决掉，由于敌人众多，所以一定要注意自己的安全。最后赶到驾驶舱，ALEX猝不及防之下被GOMEZ打倒在地，关键时刻，我们原本



以为是叛徒的KARIN救了ALEX一命，只是仍然无法阻止GOMEZ的逃离。看来，"间谍猎手"的故事还没有完结，下一个故事也许早已在酝酿之中……且慢！先别忙着放下手柄，游戏还没结束呢！飞机即将解体爆炸，我们必须马上在限定时间内赶回机尾处，往回跑的过程中对面会飞来一些碎片，此时注意按R2可以蹲下躲避迎面飞来的碎片（被砸到的话会直接退回驾驶舱门口），终于赶回了机尾，两人驾驶放置在此处的飞车在千钧一发之际成功逃出生天……





大家在看到本期杂志的时候，都已经通完一次了吧。由于FF3的自由度相当高，养成要素也不是一朝一夕可以研究完的。我们在这期登载了一些深入研究，希望有兴趣的玩家继续关注这个可以有1000种玩法的游戏。　□文/三问书屋

FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

NDS	本刊译名：最终幻想3				CERO A
	SQUARE ENIX	5980日元	2006.08.24		
角色扮演	卡带	日版	1人	1024M	

游戏通关之后

Final Fantasy历代都没有二周目的设定。在打完最终BOSS，看完结局画面之后，系统会提示你存一个记录。提取记录之后，会发现四位主人公出现在水晶之塔和古代人设施的外面，所有的金钱、道具、人物能力数值都是通关时的状态。这时如果再次进入水晶塔的话就会发现剧情停留在和赞迪决战之前，可以再按照攻打赞迪——黑暗水晶——暗云的顺序通关，如此循环往复。也就是说，这个游戏在通过一次之后在剧情上已经没有什么多余的东西可以探索了，大家需要做的，只是提高整个游戏的完成度，以及自己手下角色各个职业的能力。

培养骑士的重要性

要想游戏进行顺利，职业搭配是最重要的。在这里，我们再次向所有玩家推荐培养一个骑士。作为进攻力量，骑士装备最强武器，提高熟练度之后一回合打满32HIT的话可以秒杀许多厉害的敌人。即使是防御力比较高的敌人，一回合打下来也可以损掉敌人4000左右的体力。（注意一些敌人挨打之后显示损失9999HP，实际是损失的体力远比9999要多，不信的话可以用学者的特技来查看一下。）另外一点重要的是，在队伍里有一名队友体力虚弱的时候，假如受到敌人的攻击，骑士会主动跳上前去保护他们，有这样一位守护神在队伍里，，还有什么可担心的呢？



↑战士在游戏后期使用价值很低，应该转为骑士。

用莫古利进行通信

游戏中的通信机能并不是可有可无的摆设。很多剧情都是需要通信才能触发的。无论与游戏中的NPC还是其他玩FF3的玩家通信，系统都规定对每个人每小时只能发一封信。如果大家从一开始边打边写信的话，倒是没什么影响；但是如果一直到快通关的时候才想起这件事情的话……

还好游戏中的时钟认的是NDS主机本体的时间。这样的话就有一个投机取巧的方法：在游戏中发完信之后存盘，退出游戏，重新开机将系统时间向前调一小时，再重新进入游戏，一个小时就这样无声无息地过去了。这样就可以在短时间内给同一个人多次写信了。

这个技巧是很有必要的。因为游戏中，当你给一个NPC发过一封信之后，必须与其他玩FF3的玩家通信一次，然后才能继续给这个NPC写信。

与其他玩家通信的方法很简单，不用Wi-fi就可以实现。首先和身边的朋友商量好谁收信谁发信，然后一起进入通信状态。收信的选择“**モグハウス**”，发信的选“**手紙を送る**”，然后选“**近くの友达へ**”。利用无线LAN可以查找到等待收信的朋友，随便写个什么发给他（她）就可以了。然后双方掉转角色重新来一次，这样每人都收到一封信了。之后都存盘，调时间，关机重来，如此往复。在通过8次信之后，就可以尽情发展分支剧情了。

祭坛洞窟历险记

冒险对于四位少年来说，如同家常便饭一般。在冒险的间歇，与亲人和朋友们写几封信也是一件惬意的事情。谁知托帕帕长老的第四封来信却出乎大家的意料：

孩子们都下落不明了！
不好了！
孩子们在探险的时候
好长时间都没有回来！
他们究竟在哪里呢……
这回麻烦了……

这时火速赶回村子里找长老，长老告诉大家，那几个孩子去了祭坛洞窟。随后来到祭坛洞窟里面，就在地下一层接近那个陷阱的地方，四人发现了被困困的孩子们。原来是三个**ボム**把他们堵在了洞里。废话少说，马上切掉这几个家伙，孩子们得救了。

被妖怪围困在洞窟里面的正是当初欺负阿尔克的几个孩子。他们被解救之后十分惭愧，向阿尔克承认过去欺负他的错误(敢不认错？我手下的阿尔克现在是会使用陨石术和闪光魔法的魔人)。随后少年们找到了水晶的碎片，并且得到了隐藏的称号——“洋葱剑士”（**たまねぎけんし**）。



↑游戏里有许多地方可以反复进入，在那里可以练级。

洋葱剑士的能力很平均，但是在低等级的状态下能力很低。除了可以使用的魔法种类包含黑白两种，什么武器装备都能使之外，没有什么值得用的地方。但是当角色的等级达到99之后，他的能力就会突飞猛进一般增长。所以还是把这个职业留在以后使用吧。

公主的项链

不好了！
我最心爱的项链坏掉了……
因为它对于我的意义十分重大，
所以无论如何一定要
帮我把它修好……

莎拉公主的第四封来信使因格斯十分挂念。众人来到萨森城，找到了莎拉，她将损坏的项链给了因格斯。蕾菲亚的父亲塔卡对于锻造和修复金属物件十分在行，于是大家决定去找他。

但是塔卡见到项链之后告诉大家，他的技艺还是不够高，因此不能修复这个项链。众人带着十分遗憾的心情离开了卡兹斯，到别处寻找能够修复项链的人。

大家漫无目的地转了一段时间，又给家里写了几封信，这时候塔卡写了一封来信：

传说中的锻冶师
在这个世界上，有一位
手艺十分高超的锻冶师。
无论是什么修不好的东西
在此人手中都可以死而复生……

众人在萨洛尼亚城的西北找到了这位传说中的人物。想不到这位锻冶师居然是一个美女，虽然样子和性格有点男性化，但是魅力确实很赞……一条项链对于这位御姐来说当然算不上什么，叮当几下就OK了。她还告诉大家，她在全世界寻找一种被称做奥利哈鲁钢(**オリハルコン**)的原料，用它可以打造出威力巨大的创世兵器(**アルテマウエポン**)。

传说中的武器

之后大家又给塔卡去了一封信，他的回信是这样的：

传说中的金属“奥利哈鲁钢”

奥利哈鲁钢似乎是

一种传说中的很特殊的金属。

使用这种金属制造的武器，

可以斩断一切人们认为

不能割开的东西。

看来这种金属制造的武器真是很厉害哦。不过目前还没有什么关于这种金属下落的情报。先去萨森城把项链还给莎拉，完成给莎拉修理项链的剧情后，大家又见到了锻冶师姐姐。看来她为了找到这块传说中的金属还真是不辞辛苦，到处奔波啊。之后再给希德写封信，谁想到又一次碰上了节外生枝的情况：

我家的地下室里……！

大妈在家中的地下室里

看到了一个巨大的影子。

怎么说，这个东西看起来

难道是妖怪吗……？

事不宜迟，赶紧前往希德家。结果在地下室里发现了一个黄色的巨人，还长着翅膀。这就是希德说的怪物？虽然它看起来没什么进攻意识，但是为了确保这里的安全，还是把它干掉吧。（说起来也奇怪，你不去那里，这些妖怪也不害人。最后还要挂在各位气势汹汹的主人公手里，真比窦娥还冤啊……）

收拾掉破坏希德家庭和谐生活的怪物之后，四人从它消失的地方找到一块奇特的金属，见多识广的希德一眼就看出这是传说中的稀有金属奥利哈鲁钢。真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫。赶紧去找锻冶师姐姐，但是她在那里呢？找了半天终于在魔剑士的那个村子找到了。她见到自己心仪的金属之后果然兴奋不已，于是免费为大家打出了创世兵器，这把剑许多人都可以使用，配给骑士的话可以发挥到最好的效果。

女锻冶师所在位置一览	
ウル	右边树林的井中
サスーン城	右塔第3层
古代人の村	宿屋
ギサール	有陆行鸟的小屋
回复の森	进入后右方
ドワーフの洞窟	进入地下湖的入口处
サロニア	从有两个黑魔的房间走右面隐藏道路进入
レプリト	村子上方隐藏屋子中
古代遗迹	宿屋
ドーガの村	村子正中

随后女锻冶师就继续在各地云游了。当你队伍中角色的职业熟练度达到99时去找她的话，她会给你所修成职业的卡片，证明该职业熟练度已经到达99，此外还会给你该职业的专用装备（其他职业不能装备）。这些装备基本上都是最好的，但是每个职业只能拿一次。

女锻冶师会随机出现在10个位置，而且她会随着你的移动(指进入其他村子)而变化位置。这里推荐一个效率比较高的方法：由于回复之森和**ギサール**都是女锻冶师出现的地点，而且距离比较近，可以在这两个地点进行反复寻找，总有一次会出现在这两个中的一个里，不过还是要看运气。

职业对应卡片及专用装备一览

职业名	对应卡片	对应装备
すっぴん	ノービスカード	スターグローブ
せんし	ウォーリアカード	きょじんのおの
モンク	モンクカード	しゅらのこて
しろまどうし	ホワイトカード	てんしのローブ
くろまどうし	ブラックカード	リリスロッド
あかまどうし	レッドカード	クリムゾンベスト
かりゅうど	ハンターカード	アルテミスのゆみ
ナイト	ナイトカード	セイブザクイーン
シーフ	シーフカード	グラディウス
がくしや	スカラーカード	すべてのほん
ふうすいし	ジオマンサカード	しゅくふくのベル
りゅうきし	ドラゴンカード	まじんのやり
バイキング	バイキングカード	マイティハンマー
からてか	マーシャルカード	マスターどうぎ
まけんし	ダークカード	あまのむらくも
げんじゅつし	エボカーカード	ロイヤルクラウン
ぎんゆうしじん	バードカード	バラードクラウン
まじん	マグスカード	ミレニアムロッド
どうし	デバウトカード	ホーリーロッド
まかいげんし	サマナーカード	せいれいのうでわ
にんじゃ	ニンジャカード	ムラマサ
けんじゃ	セージカード	けんじゃのつえ
たまねぎけんし	オニオンカード	オニオンブレード

隐藏的最终冒险

这之后的冒险就很轻松了。如果大家已经通关，想再看一次结局的话只要去水晶之塔再将赞迪和暗云扁一次就可以了(什么，没通关？还不赶紧通去！)；如果各位觉得自己的实力已经强到可以轻易虐死暗云的话，那么请再给小王子写封信，他会在回信里这样说：

萨洛尼亚的传承

在萨洛尼亚，有这样一个传说。

很久很久以前，有一颗巨大的陨星

从空中降下，落入大海

引发了巨大的海啸……

从信的内容看，似乎在这个星球上，还有其他的秘密没有被发现。综合老爷爷4人组的来信，大家乘鹦鹉螺号在外围世界来回寻找，终于在浮游大陆以东相当一段距离的地方，在海上找到一片阴影。使用下潜功能，会进入一个很小的



↑经常和朋友们联系也是有必要的。

珊瑚群围绕的洞窟(进入之前必须存档，否则后果自负)。洞窟里可能会遇上三色龙，但是这些并不是最后的敌人。

在洞窟里有一个铁巨人。它是随着陨石落到这个星球的。少年们的到来似乎没有让他开心，大家要面对的，是它手中的巨型砍刀……

隐藏BOSS　　てつきょじん

HP 199999、ギル、、、

上一期还说暗云有多么多么难打来着，这次和铁巨人一比，可以说是小巫见大巫了。铁巨人除了血暴多之外，还具有高物理防御、高魔防（全属性伤害减半）的无耻属性。洋葱战士99级一回合32HIT伤害只有4000多一点，骑士装备**アルテマウエポン**和**ラグナロク**一回合仅伤害1000多。对它比较的攻击有忍者手里剑、诗人的“破灭之歌”（**はめつのうた**），究级黑魔法**フレア**以及召唤兽巴哈姆特（**メガフレア**）。但是这个家伙一回合可以攻击4次，每一刀都可以砍掉我方2500–3000的体力，假若出现Critical的话则会将可怜的主人公当场秒杀。值得注意的是，当它的体力降到大约6万以下的时候，它就会发动全体大伤害攻击的回旋斩（削掉全体4000左右HP）。如果没加防御力，在一回合之内被它回旋斩然后再被砍上三刀，队伍里至少有两个人性命难保。因此想向铁巨人挑战的时候，首先基本上要遵循全体加防御力、每回合回复体力，然后不失时机地发动进攻，才有可能以极微弱的优势扛到最后。尤其是在对付回旋斩的时候，以高HP去硬扛是不可避免的。所以在打它之前，应该全员转职为骑士、空手家等职业，在升级时获得更多的HP（想保持原有职业熟练度的，可以在快升级的时候转成空手家，升完再转回来）。

说到对付铁巨人的职业，可用诗人、魔人或者魔界幻士等非物理系的角色担当主攻（忍者可以考虑，但是手里


↑铁巨人对于低等级玩家来说就是恶梦。

剑的费用支出也要考虑，此外忍者防御力低，打起来很吃力）。为了对付铁巨人的大斩，队伍里必须有一个骑士，他使用提升防御力的**ディフェンダー**，可以和诗人的“防御之歌”（**ほうぎょのうた**）和“守护之歌”（**まもりのうた**）效果叠加，站在后排装备两个盾，一回合遭受普通攻击的伤害只有100左右，作为队伍中的“肉盾”，又能在同伴体力低下的时候主动保护，是队伍里必须配备的角色。队伍中有2人主攻1人（骑士）防守1人（导师）负责回复，才能够和铁巨人对抗下去。铁巨人唯一的劣势就是不能回复体力。所以只要将它近20万的体力榨干就是胜利。

至于具体的安排方法，经过向《掌机迷》的翔武同学请教，他建议笔者使用2个诗人（主攻+助攻）、一个骑士(防御)、一个导师（回复）的组合。导师每回合都回复体力（MP不够就吃**エリクサー**），2个诗人在第一回合唱防御之歌和守护之歌，第二回合都唱破灭之歌，骑士在使用**ディフエンダー**之后，每回合都选择“**まもる**”。这样以每2回合攻击一次的速度打击铁巨人，只要保持全体的HP在遭受攻击之后能够得到回复，就可以和铁巨人耗下去。当它使出回旋斩之后，再坚持攻击它4–5次，应该就可以恢复了。最糟糕的情况就是它先砍你一刀之后再使用回旋斩，这就看你自己RP了。只要能够不死人，就可以坚持到最后。要说明的是，所有对付铁巨人的战术都是在HP足够的前提下使用的，如果大家的平均HP在6000以下，那么就先找个地方磨级吧，巴哈姆特洞窟是练级的最佳场所。

打倒铁巨人后得到的奖励品

铁巨人是游戏里最后的强敌。在把它消灭之后，怪物图鉴上最大的目标就算是达成了。玩家们除了能够在图鉴内看到铁巨人的资料之外，还可以在莫古利通信的时候得到新的称号“ジャイアントスレイアー”（巨人斩杀者）。在和朋友通信的时候可以挂在自己的姓名前面以炫耀于人。除此之外，玩家们操纵主人公们回到铁巨人的那个洞窟之后再调查它留下的那把剑，就可以把铁巨人再次召唤出来，继续和它作战。如果大家觉得自己的能力值得反复研究，或者又有什么新的打铁巨人的方法，可以随时回来这里送死或者送它去死（汗）。



游戏全流程道具入手地点方法一览

场所	详细位置	道具名	备注
祭坛の洞窟	洞窟里之后最初的宝箱	かわのたて	—
祭坛の洞窟	洞窟里之后最初的宝箱	ポ－ション	—
祭坛の洞窟	洞窟里之后最初的宝箱	ロングソ－ド	—
祭坛の洞窟	进入洞窟之后再往前走看到的宝箱	ポ－ション	—
祭坛の洞窟	进入洞窟之后再往前走看到的宝箱	なんきょくのかぜ	—
祭坛の洞窟	进入洞窟之后再往前走看到的宝箱	ポ－ション	—
祭坛の洞窟	进入洞窟之后再往前走看到的宝箱	なんきょくのかぜ	—
祭坛の洞窟	B1F右隐藏房间的宝箱	かわのぼうし	—
祭坛の洞窟	B1F右隐藏房间的宝箱	どうのうでわ	—
祭坛の洞窟	B2F宝箱	ブロンズナックル	—
祭坛の洞窟	B2F宝箱	ロングソ－ド	—
祭坛の洞窟	B2F宝箱	ロングソ－ド	—
祭坛の洞窟	B2F宝箱	どうのうでわ	—
祭坛の洞窟	B2F宝箱	スリプル	—
ウル	给村长家前的老人一个ポ－ション后得到	フェニックスのお	—
ウル	井中的宝箱	ポ－ション	—
ウル	井中的宝箱	ポ－ション	—
ウル	井中的宝箱	ポ－ション	—
ウル	右上花圃中	ポ－ション	—
ウル	仓库的罐子	どくけし	—
ウル	仓库的罐子	どくけし	—
ウル	仓库隐藏房间的宝箱	フェニックスのお	调查右边的蜡烛
ウル	仓库隐藏房间的宝箱	ダガ－	调查右边的蜡烛
ウル	仓库隐藏房间的宝箱	ケアル	调查右边的蜡烛
ウル	仓库隐藏房间的宝箱	めぐすり	调查右边的蜡烛
ウル	仓库隐藏房间的宝箱	ロングソ－ド	调查右边的蜡烛
ウル	仓库下方的草丛	ポ－ション	—
カズス	池子附近的草丛	ミスリルかぶと	从复活の泉小屋的入口附近有秘道
カズス	池子附近的草丛	ゼウスのいかり	从复活の泉小屋的入口附近有秘道
カズス	池子上方的小道	つえ	从复活の泉小屋的入口附近有秘道
カズス	酒场柜台的架子	ポ－ション	通过道具屋左边墙壁的秘道
カズス	タカ家的罐子	ポ－ション	—
サスーン城	2F宝箱	フェニックスのお	通过2F左边的秘道
サスーン城	1F宝箱	1000ギル	通过2F右边的秘道
サスーン城	1F宝箱	1000ギル	通过2F右边的秘道
サスーン城	3F宝箱	ブリザド	通过2F右边的秘道
サスーン城	3F宝箱	かわのたて	通过2F右边的秘道
サスーン城	3F宝箱	ブロンズナックル	经2F右秘道至3F宝箱左秘道内
サスーン城	左边塔3F宝箱	きのや	—
サスーン城	左边塔3F宝箱	せいなるや	—
サスーン城	左边塔4F宝箱	ワイトスレイヤ－	グリフォン出现
サスーン城	右边塔3F宝箱	きのや	—
サスーン城	右边塔3F宝箱	せいなるや	—
サスーン城	右边塔4F宝箱	ゆみ	—
サスーン城	右边塔4F宝箱	きのや	—
サスーン城	右边塔4F宝箱	ポ－ション	—
封印の洞窟	B1F宝箱	ポ－ション	—
封印の洞窟	B1F宝箱	ケアル	—
封印の洞窟	B2F宝箱	500ギル	—
封印の洞窟	B3F宝箱	なんきょくのかぜ	—
封印の洞窟	B3F宝箱	めぐすり	—
カズス	矿山的宝箱	ミスリルソ－ド	打败ジン之后调查矿山左上角的柱子
カズス	矿山的宝箱	ミスリルソ－ド	打败ジン之后调查矿山左上角的柱子
カナ－ン	右下草丛	エリクサ－	从右上进入水路
カナ－ン	宿屋旁边民家书架	うちでの小槌	—
カナ－ン	宿屋旁边民家罐子	きんのはり	通过左下秘道
カナ－ン	シドの家的隐藏宝箱	ブライン	对シド妻子使用エリクサ－后与シド交谈
カナ－ン	シドの家的隐藏宝箱	てつのや	对シド妻子使用エリクサ－后与シド交谈
カナ－ン	シドの家的隐藏宝箱	グレ－トボウ	对シド妻子使用エリクサ－后与シド交谈
カナ－ン	シドの家的隐藏宝箱	ポ－ション	对シド妻子使用エリクサ－后与シド交谈
カナ－ン	シドの家的隐藏宝箱	フェニックスのお	对シド妻子使用エリクサ－后与シド交谈
カナ－ン	シドの家的隐藏宝箱	きんのはり	对シド妻子使用エリクサ－后与シド交谈
カナ－ン	シドの家的隐藏宝箱	こびとのパン	对シド妻子使用エリクサ－后与シド交谈
カナ－ン	シドの家的隐藏宝箱	こびとのパン	对シド妻子使用エリクサ－后与シド交谈
カナ－ン	シドの家更隐秘的宝箱	2000ギル	隐藏房间右下还有通路
カナ－ン	シドの家更隐秘的宝箱	2000ギル	隐藏房间右下还有通路
カナ－ン	シドの家更隐秘的宝箱	フェニックスのお	隐藏房间右下还有通路
カナ－ン	シドの家更隐秘的宝箱	フェニックスのお	隐藏房间右下还有通路
ドラゴンの住む山	宝箱	フェニックスのお	—
ドラゴンの住む山	宝箱	エアロ	—
ドラゴンの住む山	宝箱	きんのはり	—
バハム－トの巣	从デッシュ那里得到	ミニマム	—
ト－ザス	シエルコ先生家的桌子上	ミスリルのうでわ	—
ト－ザス	シエルコ先生家的书架	ほのおのつえ	—
ト－ザス	シエルコ先生家的书架	ファイラ	—
ト－ザス	シエルコ先生家的罐子	ケアルラ	—
ト－ザス	シエルコ先生家的宝箱	フェニックスのお	给他解毒之后

场所	详细位置	道具名	备注
ト－ザス	シエルコ先生家的宝箱	フェニックスのお	给他解毒之后
バイキングのアジト	南侧入口一层的宝箱	スパ－クダガ－	通过宿屋入口下方秘道
バイキングのアジト	港口的宝箱	サンダラ	从モ－グリ房间秘道进入
バイキングのアジト	港口的宝箱	ファイラ	从モ－グリ房间秘道进入
バイキングのアジト	港口的宝箱	ブリザラ	从モ－グリ房间秘道进入
バイキングのアジト	复活の泉的宝箱	バイキングアクス	通过秘道获得
バイキングのアジト	复活の泉的宝箱	3000ギル	通过秘道获得
ネプト神殿	左侧B2F宝箱	ツノガイのかぶと	—
ネプト神殿	左侧B2F宝箱	ツノガイのよろい	—
ネプト神殿	右侧B2F宝箱	サ－ペントソ－ド	—
ネプト神殿	B3F打败巨鼠之后	ネプトのめ	—
ネプト神殿	将ネプトのめ归还后从海龙那里得到	みずのきば	—
トックル	モ－グリ左下建筑物旁边的桶中	バッカスのさけ	—
トックル	モ－グリ左上建筑物旁边的木箱	グレ－トボウ	—
トックル	左上方某棵树木	ラミアのうろこ	—
トックル	右上角靠下的草丛	こおりのつえ	—
トックル	村长家暖炉中宝箱	サ－ペントソ－ド	—
トックル	村长家暖炉中宝箱	けんぼうき	—
トックル	村长家暖炉中罐子	ソニックナックル	—
古代人の村	乘陆行鸟宿游大陆一周后从少年那里得到	こびとのパン	每周游一圈得到一次
ア－ガス城	2F宝箱	1000ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	2F宝箱	1000ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	2F宝箱	1000ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	3F宝箱	1500ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	3F宝箱	1000ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	3F宝箱	1000ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	3F宝箱	100ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	3F宝箱	1000ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	3F宝箱	100ギル	调查2F右边的火把
ア－ガス城	左边塔宝箱	ひかりのや	需要开锁和触动开关
ア－ガス城	左边塔宝箱	キラ－ボウ	需要开锁和触动开关
ア－ガス城	左边塔宝箱	メデュ－サのや	需要开锁和触动开关
ア－ガス城	右边塔宝箱	ひかりのほん	需要开锁
ア－ガス城	右边塔宝箱	ほのおのほん	需要开锁
ア－ガス城	右边塔宝箱	こおりのや	需要开锁
ア－ガス城	右边塔宝箱	ほのおのや	需要开锁
ア－ガス城	右边塔宝箱	こおりのほん	需要开锁
ア－ガス城	右边塔宝箱	がくしゃのふく	需要开锁
ア－ガス城	4F宝箱	ボムのかけら	从圆桌之间下面台阶对面的隐藏通道进入
ア－ガス城	4F宝箱	なんきょくのかぜ	从圆桌之间下面台阶对面的隐藏通道进入
ア－ガス城	4F宝箱通路里面的宝箱	ほっきょくのかぜ	走两宝箱前的隐藏通路
グルガン族の谷	从B2F某人处得到	ト－ド	
グルガン族の谷	B2F宝箱	まどうしのふく	从老爷爷下方的隐藏通路进入
グルガン族の谷	B2F宝箱	こおりのつえ	从老爷爷下方的隐藏通路进入
グルガン族の谷	B2F宝箱	ほのおのつえ	从老爷爷下方的隐藏通路进入
オ－エンの塔	2F宝箱	やまびこそう	—
オ－エンの塔	4F宝箱	スパ－クダガ－	—
オ－エンの塔	5F宝箱	やまびこそう	—
オ－エンの塔	7F宝箱	やまびこそう	—
オ－エンの塔	7F宝箱	ボムのかけら	—
オ－エンの塔	8F宝箱	ソニックナックル	—
オ－エンの塔	9F宝箱	サラマンドソ－ド	—
オ－エンの塔	9F宝箱	フレイムメイル	—
オ－エンの塔	9F宝箱	ゼウスのいかり	—
ギサ－ル	陆行鸟屋内罐子里	ギサ－ルのやさい	—
ギサ－ル	陆行鸟屋内罐子里	ギサ－ルのやさい	—
ギサ－ル	钥匙店的宝箱	しゅりけん	入口左侧隐藏通路
ギサ－ル	右下草丛	ギサ－ルのやさい	从右上绕外围进入
ギサ－ル	右下草丛	まほうのかぎ	从右上绕外围进入
ギサ－ル	右下草丛	まほうのかぎ	从右上绕外围进入
地底湖	B1F宝箱	きんのはり	—
地底湖	B2F宝箱	ゼウスのいかり	—
地底湖	B2F宝箱	ゼウスのいかり	—
地底湖	B2F宝箱	きんのはり	—
地底湖	B2F宝箱	きんのはり	—
地底湖	B3F宝箱	3000ギル	—
地底湖	B3F宝箱	3000ギル	—
地底湖	B3Fグツコ－击破后	ドワ－フのつの	—
ほのおの洞窟	B1F宝箱	なんきょくのかぜ	—
ほのおの洞窟	B1F宝箱	なんきょくのかぜ	—
ほのおの洞窟	B2F宝箱	フリ－ズブレイド	—
ほのおの洞窟	B2F宝箱	ハイポ－ション	—
ほのおの洞窟	B2F宝箱	フェニックスのお	—
ほのおの洞窟	B3F宝箱	インパクトクロ－	—
ほのおの洞窟	B3F宝箱	フェニックスのお	—
ドワ－フの洞窟	在双角前与ドワ－フ对话	まほうのかぎ	サラマンダ－击破后
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	ラッコのあたま	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话

场所	详细位置	道具名	备注
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	エリクサ－	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	ガントレット	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	キラ－ボウ	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	やまびこそう	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	きんのはり	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	がくしゃのふく	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	ほのおのほん	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	がくしゃのぼうし	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	こおりのほん	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	ナイトのよろい	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	ひかりのほん	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	フェニックスのお	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	フェニックスのお	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	ゆうしゃのたて	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ドワ－フの洞窟	宝物库宝箱	ギサ－ルのやさい	サラマンダ－击破后在宝物库附近与人对话
ハインの城	在地牢里从士兵那里得到	ミニマム	—
ハインの城	2F宝箱	せいなるや	—
ハインの城	2F宝箱	フェニックスのお	—
ハインの城	3F中央房间宝箱	3000ギル	—
ハインの城	3F中央房间宝箱	なんきょくのかぜ	—
ハインの城	3F左边部屋宝箱	3000ギル	—
ハインの城	3F左边部屋宝箱	ボムのかけら	—
ハインの城	3F右边部屋宝箱	ゼウスのいかり	—
ハインの城	3F右边部屋宝箱	3000ギル	—
ハインの城	3F里面房间宝箱	キングスソ－ド	—
ハインの城	4F宝箱	フェニックスのお	—
ハインの城	5F宝箱	ル－ンのゆみ	—
生きてる森	ハイン击破后从长老之木得到	かぜのきば	—
ア－ガス城	ハイン击破后从国王那里得到	ときのはぐるま	—
ア－ガス城	ハイン击破后从左边塔的白魔道师那里得到	エリクサ－×2	需要开锁
难破船	床附近的宝箱	ゼウスのいかり	—
难破船	床附近的宝箱	ブラッドソ－ド	—
みずの洞窟	B3F宝箱	ブリザガ	—
アムル	右上旱地	ギサ－ルのやさい	下水道打开之后得到
アムル	右上旱地	ギサ－ルのやさい	下水道打开之后得到
アムル	右上旱地	ギサ－ルのやさい	下水道打开之后得到
アムル	右上旱地	ギサ－ルのやさい	下水道打开之后得到
アムル	水路左上的小岛	くろずきん	下水道打开之后得到
アムル	水路左上的小岛	どうぞくのこて	下水道打开之后得到
アムル	水路左上的小岛	くろそうぞく	下水道打开之后得到
下水道	B2F宝箱	ネコのつめ	—
下水道	B4F右侧房间宝箱	ギヤマンのベル	桥右侧通路跟前
下水道	B4F右侧房间宝箱	ハンマ－	桥右侧通路跟前
下水道	B4F左侧房间宝箱	カイザ－ナックル	桥左侧通路跟前
下水道	B4F左侧房间宝箱	パワ－リスト	桥左侧通路跟前
下水道	B4F左侧房间宝箱	ポイズンダガ－	桥左侧通路跟前
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	きんきらのけん	—
ゴ－ルドルの館	2F宝箱	ひりゅうのつめ	—
ダスタ－	中央花圃右上草丛	大地のドラム	—
ダスタ－	中央花圃左上草丛	大地のドラム	—
レブリト	モ－グリ左下的果棵树	かめのこうら	—
レブリト	左上某处的草丛	エリクサ－	草丛右边隐藏通路
レブリト	左上某处的草丛	かめのこうら	草丛右边隐藏通路
レブリト	右某处的草丛	フェニックスのお	草丛左边老人上方2格
レブリト	右上民家门口右侧隐藏宝箱	エリクサ－	从家中迂回进入
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	右下民家宝箱	ギサ－ルのやさい	从左侧墙壁进入秘道
サロニア（南西）	与水路中央一位老爷爷对话得到	ドラゴンメイル	アルス加入队伍之后
サロニア（南西）	与左下角一位老爷爷对话得到	ウインドスピア	アルス加入队伍之后
サロニア（北东）	中央水池右上的树木	エリクサ－	—
ドラゴンの塔	6F左方宝箱	ドラゴンメイル	—
ドラゴンの塔	6F左方宝箱	ドラゴンヘルム	—

场所	详细位置	道具名	备注
ドラゴンの塔	6F左方宝箱	ドラゴンメイル	—
ドラゴンの塔	6F左方宝箱	サンダ－スピア	—
ドラゴンの塔	6F左方宝箱	ドラゴンヘルム	—
ドラゴンの塔	6F左方宝箱	フェニックスのお	—
ドラゴンの塔	6F右方宝箱	サンダ－スピア	—
ドラゴンの塔	6F右方宝箱	ドラゴンヘルム	—
ドラゴンの塔	6F右方宝箱	サンダ－スピア	—
ドラゴンの塔	6F右方宝箱	ドラゴンメイル	—
ドラゴンの塔	6F右方宝箱	ドラゴンヘルム	—
ドラゴンの塔	6F右方宝箱	フェニックスのお	—
サロニア城	中央の建物1F宝箱	メデュ－サのや	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	さびたよろい	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	こおりのぼう	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	ほのおのじてん	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	マインゴ－シュ	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	ドラゴンハンマ－	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	がくしゃのぼうし	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	ゴ－レムのつえ	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	こおりのじてん	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	ひかりのじてん	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	セレ－ネボウ	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央の建物1F宝箱	ブ－メラン	卧室右边墙壁隐藏通路
サロニア城	中央建筑B1F宝箱	大地の衣	从1F右侧秘道进入
サロニア城	中央建筑B1F宝箱	バイキングメイル	从1F右侧秘道进入
サロニア城	中央建筑B1F宝箱	大地のベル	从1F右侧秘道进入
サロニア城	中央建筑B1F宝箱	ドラゴンヘルム	从1F右侧秘道进入
サロニア城	中央建筑B1F宝箱	さびたよろい	从1F右侧秘道进入
サロニア城	中央建筑B1F宝箱	バイキングヘルム	从1F右侧秘道进入
サロニア城	左边建物B3F宝箱	フェニックスのお	1F右上秘道，下B1F过左上秘道
サロニア城	左边建物B3F宝箱	フェニックスのお	1F右上秘道，下B1F过左上秘道
海底洞窟	B2F宝箱	チャクラム	—
海底洞窟	B2F宝箱	とらのつめ	—
海底洞窟	B2F宝箱	ダブルトマホ－ク	—
海底洞窟	B3F宝箱	エア－ナイフ	—
海底洞窟	B3F宝箱	ダイヤメイル	—
海底洞窟	B3F宝箱	ロキのたてこと	
海底洞窟	B3F宝箱	ダイヤのうでわ	—
海底洞窟	B3F宝箱	フェニックスのお	—
海底洞窟	B3F宝箱	エリクサ－	—
海底洞窟	B3F宝箱	ダイヤのこて	—
海底洞窟	B3F左下隐藏通路前右上宝箱	イ－ジスのたて	ドラゴンゾンビ出现
海底洞窟	B3F左下隐藏通路前右下宝箱	トリトンハンマ－	イ－タ－出现
海底洞窟	B3F左下隐藏通路前左下宝箱	リフレクトメイル	デスクロ－出现
海底洞窟	B3F左下隐藏通路前左上宝箱	トライデント	ぺリュドン出现
海底洞窟	B3F宝箱	こたいのけん	—
海底洞窟	B3F宝箱	ちえのほん	—
海底洞窟	B3F宝箱	ダイヤのかぶと	—
海底洞窟	B3F宝箱	メタルナックル	—
海底洞窟	B3F宝箱	ダイヤシ－ルド	—
时の神殿	B1F右边房间宝箱	ダイヤのかぶと	需要开锁
时の神殿	B1F左边房间宝箱	ダイヤのうでわ	需要开锁
时の神殿	B2F宝箱	ディフェンダ－	—
时の神殿	B2F右下房间宝箱	ダイヤメイル	需要开锁
时の神殿	B2F左上房间宝箱	ダイヤのこて	需要开锁
时の神殿	B2F左上房间宝箱	ベヒ－モスナイフ	需要开锁
时の神殿	B3F左边房间宝箱	ダイヤシ－ルド	需要开锁
时の神殿	B3F右边房间	ノアのリュ－ト	需要开锁
时の神殿	B3F宝箱	ブラッドランス	B3F入口附近右侧瀑布里面
时の神殿	B3F宝箱	守りのゆびわ	B3F入口附近右侧瀑布里面
时の神殿	B3F宝箱	ラミアのたてこと	B3F入口附近右侧瀑布里面
ウネのほこら	ウネ醒来后得到	火のきば	—
サロニアの地下迷宫	3F宝箱	ゴ－レムのつえ	—
サロニアの地下迷宫	3F宝箱	ル－ンのベル	—
サロニアの地下迷宫	3F宝箱	イ－ジスのたて	—
サロニアの地下迷宫	3F宝箱	リフレクトメイル	—
サロニアの地下迷宫	3F宝箱	ヘヴィランス	—
サロニアの地下迷宫	4F右边壁隐藏通路前下列的宝箱	フェニックスのお	アイオン出现
サロニアの地下迷宫	4F右边壁隐藏通路前下列的宝箱	フェニックスのお	アイオン出现
サロニアの地下迷宫	4F右边壁隐藏通路前下列的宝箱	フェニックスのお	アイオン出现
サロニアの地下迷宫	4F右边壁隐藏通路前下列的宝箱	フェニックスのお	アイオン出现
サロニアの地下迷宫	4F右边壁隐藏通路前上列的宝箱	エリクサ－	ウロボロス出现
サロニアの地下迷宫	4F右边壁隐藏通路前上列的宝箱	エリクサ－	ウロボロス出现
サロニアの地下迷宫	4F右边壁隐藏通路前上列的宝箱	エリクサ－	ウロボロス出现
サロニアの地下迷宫	4F右边壁隐藏通路前上列的宝箱	エリクサ－	ウロボロス出现
サロニアの地下迷宫	5F	カタスト	オ－ディン击破后取得
古代遗迹	B1F房间宝箱	リフレクトメイル	—
古代遗迹	B2F右下房间宝箱	チャクラバンド	—
古代遗迹	B2F左下房间宝箱	くろおびどうき	—
古代遗迹	B2F左上房间宝箱	ル－ンのベル	—
古代遗迹	B2F右上房间宝箱	ようせいのつめ	—
ファルガバ－ド	从瀑布里的老人那里拿到	きくいちもんじ	从瀑布左边进去，与老人对话后战斗

场所	详细位置	道具名	备注
ファルガバード	右下草丛	デモンズメイル	从瀑布左边树木进入水路
ファルガバード	右下草丛	ハイポーション	从瀑布左边树木进入水路
ファルガバード	右下草丛	デモンズシールド	从瀑布左边树木进入水路
ファルガバード	右下草丛	ブレスドハンマー	从瀑布左边树木进入水路
ファルガバードの洞窟	宝箱	ブレスドハンマー	—
ファルガバードの洞窟	宝箱	デモンズメイル	—
ファルガバードの洞窟	宝箱	こてつ	—
ファルガバードの洞窟	宝箱	あしゅら	—
暗黒の洞窟	1F入口附近隐藏宝箱	くろのかおり	—
暗黒の洞窟	1F宝箱	ダークロー	—
暗黒の洞窟	从1F向下台阶附近魔剑士处得到	こてつ	—
暗黒の洞窟	B2F最左边秘道的宝箱	ますいばり	—
暗黒の洞窟	B2F宝箱	リリスのくちづけ	—
暗黒の洞窟	B4F宝箱	げんじのこて	—
暗黒の洞窟	B6F宝箱	きくいちもんじ	—
暗黒の洞窟	B7F宝箱	げんじのたて	—
暗黒の洞窟	B8F最初一层的宝箱	げんじのかぶと	—
暗黒の洞窟	B8F第二层的宝箱	げんじのよろい	从入口向右进入秘道
暗黒の洞窟	B8F打败ヘカトンケイル之后获得	つちのきば	—
ドールの湖	B1F宝箱	フェニックスのお	—
ドールの湖	B1F宝箱	かみがみのいかり	—
ドールの湖	B1F宝箱	だいちのドラム	—
ドールの湖	B1F宝箱	ほっきょくのかぜ	—
ドールの湖	B1F宝箱	ハイポーション	—
ドールの湖	B1F宝箱	ハイポーション	—
ドールの湖	B1F宝箱	ハイポーション	—
ドールの湖	B1F宝箱	エリクサー	—
ドールの湖	B2F宝箱	イージスのたて	—
ドールの湖	B2F宝箱	プラチナハンマー	—
ドールの湖	B2F宝箱	バッカスのさけ	—
ドールの湖	B2F宝箱	かめのこうら	—
ドールの湖	B2F宝箱	しろのかおり	—
ドールの湖	B3F宝箱	ブラックホール	—
ドールの湖	B3F宝箱	プラチナハンマー	—
ドールの湖	B3F宝箱	リフレクトメイル	—
ドールの湖	B3F宝箱	くろのかおり	—
ドールの湖	B3F宝箱	てんぐのあくび	—
ドールの湖	B3F宝箱	リリスのくちづけ	—
ドールの湖	B4Fリバイアサン击破后取得	リバイア	—
バハムートの洞窟	B1F左侧宝箱	かみがみのいかり	—
バハムートの洞窟	B1F左侧宝箱	だいちのドラム	—
バハムートの洞窟	B1F右侧宝箱	フェニックスのお	—
バハムートの洞窟	B1F右侧宝箱	ほっきょくのかぜ	—
バハムートの洞窟	B2F宝箱	ゴーレムのつえ	—
バハムートの洞窟	B2F宝箱	しろのかおり	—
バハムートの洞窟	B2F宝箱	バッカスのさけ	—
バハムートの洞窟	B2F宝箱	チョコボのいかり	—
バハムートの洞窟	B2F宝箱	かめのこうら	—
バハムートの洞窟	B3F宝箱	エウリュトスボウ	—
バハムートの洞窟	B3F宝箱	フェニックスのお	—
バハムートの洞窟	B3F宝箱	エリクサー	—
バハムートの洞窟	B3F宝箱	こてつ	—
バハムートの洞窟	B3Fバハムート击破后取得	バハムル	—
ドーガの洞窟	B2F宝箱	10000ギル	—
ドーガの洞窟	B2F宝箱	10000ギル	—
ドーガの洞窟	B3F左上房间宝箱	ライジングサン	—
ドーガの洞窟	B3F左上房间宝箱	ラストダガー	—
ドーガの洞窟	B3F左上房间宝箱	しろのかおり	—
ドーガの洞窟	B3F右上房间宝箱	チョコボのいかり	—
ドーガの洞窟	B4F宝箱	フェニックスのお	—
ドーガの洞窟	B4F宝箱	フェニックスのお	—
ドーガの洞窟	B4战斗后从ドーガ处获得	エウレカのかぎ	—
ドーガの洞窟	B4战斗后从ウネ处获得	シルクスのかぎ	—
古代の民の迷宫	最初のフロア宝箱	エリクサー	—
古代の民の迷宫	2番目のフロア宝箱	クリスタルのたて	—
古代の民の迷宫	2番目のフロア宝箱	リリスのくちづけ	—
古代の民の迷宫	2番目のフロア宝箱	クリスタルメイル	—
古代の民の迷宫	2番目のフロア宝箱	しろのかおり	—
古代の民の迷宫	2番目のフロア宝箱	クリスタルのこて	—
古代の民の迷宫	3番目のフロア宝箱	クリスタルヘルム	—
古代の民の迷宫	3番目のフロア宝箱	ブレイクブレイド	—
古代の民の迷宫	3番目のフロア宝箱	フェニックスのお	—
古代の民の迷宫	3番目のフロア宝箱	チョコボのいかり	—
古代の民の迷宫	3番目のフロア宝箱	ダブルハーケン	—
古代の民の迷宫	4番目のフロア宝箱	フェニックスのお	—
古代の民の迷宫	4番目のフロア宝箱	守りのゆびわ	—
古代の民の迷宫	5番目のフロア宝箱	ホーリーランス	—
古代の民の迷宫	5番目のフロア宝箱	じごくのつめ	—
禁断の地エウレカ	B1F左侧宝箱	ふうまの衣	—
禁断の地エウレカ	B1F左侧宝箱	チョコボのいかり	—
禁断の地エウレカ	B1F右侧宝箱	しろのかおり	—

场所	详细位置	道具名	备注
禁断の地エウレカ	B1F右侧宝箱	エリクサー	—
禁断の地エウレカ	B2F左边房间宝箱	しろのかおり	—
禁断の地エウレカ	B2F中央的宝箱	リボン	まっすぐ右に□し通路・ニンジャ出现
禁断の地エウレカ	左侧B3F宝箱	しゅりけん	—
禁断の地エウレカ	B2F右边房间宝箱	しろのかおり	—
禁断の地エウレカ	B2F右边房间宝箱	チョコボのいかり	—
禁断の地エウレカ	B2F右边房间宝箱	フェニックスのお	—
禁断の地エウレカ	右侧B3F宝箱	エリクサー	—
禁断の地エウレカ	右侧B3F宝箱	しゅりけん	—
禁断の地エウレカ	右侧B3F宝箱	フェニックスのお	—
禁断の地エウレカ	B4F	えんげつりん	アモン出现
禁断の地エウレカ	B5F宝箱	全ての棒	—
禁断の地エウレカ	B5F	マサムネ	くのいち出现
禁断の地エウレカ	B5F宝箱	フェニックスのお	—
禁断の地エウレカ	B6F最初一层	エクスカリバー	ジエネラル出现
禁断の地エウレカ	B6F第二层地面	ちょうろうのつえ	スキュラ出现
禁断の地エウレカ	B6F第二层地面	ラグナロク	ガーディアン出现
禁断の地エウレカ	B7F宝箱	エリクサー	—
禁断の地エウレカ	B7F宝箱	エリクサー	—
禁断の地エウレカ	B7F宝箱	しゅりけん	—
禁断の地エウレカ	B7F宝箱	しゅりけん	—
クリスタルタワー	1F右侧宝箱	リリスのくちづけ	—
クリスタルタワー	1F右侧宝箱	エルフィンボウ	—
クリスタルタワー	1F右侧宝箱	チョコボのいかり	—
クリスタルタワー	1F左侧宝箱	チョコボのいかり	—
クリスタルタワー	1F左侧宝箱	しろのかおり	—
クリスタルタワー	1F左侧宝箱	风魔の衣	—
クリスタルタワー	2F宝箱	エリクサー	—
クリスタルタワー	2F宝箱	フェニックスのお	—
クリスタルタワー	2F宝箱	エリクサー	—
クリスタルタワー	3F宝箱	エリクサー	—
クリスタルタワー	4F宝箱	フェニックスのお	—
クリスタルタワー	4F宝箱	しゅりけん	—
クリスタルタワー	3F宝箱	フェニックスのお	—
クリスタルタワー	3F宝箱	エリクサー	—
クリスタルタワー	3F宝箱	エリクサー	—
クリスタルタワー	6F宝箱	フェニックスのお	—
クリスタルタワー	6F宝箱	クリスタルメイル	—
クリスタルタワー	7F宝箱	クリスタルのこて	—
クリスタルタワー	7F宝箱	クリスタルのたて	—
クリスタルタワー	7F宝箱	フェニックスのお	—
クリスタルタワー	7F宝箱	クリスタルヘルム	—
暗の世界	左下ブロック宝箱	リボン	ザンデクローン出现
暗の世界	右下ブロック宝箱	リボン	ザンデクローン出现
暗の世界	右上ブロック宝箱	リボン	ザンデクローン出现
暗の世界	左上ブロック秘道前的宝箱	リボン	ザンデクローン出现，右上角有秘道

一些可能改变游戏平衡性的秘技

首先要声明的是，这些秘技在使用的时候是利用了系统的内部漏洞，所以在使用之后会使游戏的难度和平衡性发生相当大的改变。如果各位玩家喜欢依靠自己的力量冲关的话，请跳过以下这些内容。

魔法增殖

首先，要将想复制的魔法装备在一个队员（甲）身上，再将一个队员（乙）所有的魔法全部卸掉，或者这个队员身上根本就没有魔法。接下来按以下步骤操作：

1.打开主菜单，首先选择队员乙的魔法画面。

2.选择“交换”（**こうかん**）指令、然后在选择交换魔法对象的时候将光标指下队员甲，然后按住B键退出(一定要按住)。这时候并没有魔法交换。

3.再将光标指向队员乙魔法的“**はずす**”这一项（这时候仍然需要按住B键），按下A键。这时候队员乙的魔法栏内本来是没有任何魔法的，但是将光标移动到队员乙的魔法栏里空着的地方，就会发现那里也会出现魔法的解释。而且位置和队员甲是一样的，比如说，队员甲的第一栏第一个魔法是**ケアル**，那么在队员乙的栏里同样的位置也会出现这个魔法。

4.这时候可以松开B键了。然后将队员乙那里“隐藏”的魔法卸载下来。每个魔法都可以卸载无数次。魔法复制大法大功告成。

退出队员乙的魔法栏之后，魔法增殖就会失效。复制出的魔法可以装备给其他人，也可以拿去卖钱。如果大家一直觉得自己资金不够，用这招可以解决燃眉之急。

此BUG只可以复制消耗性道具，如回复剂、不死鸟之尾等...

消费道具增殖

游戏里许多和装备是没有地方卖的，如果想给多个队员配备一样的装备，或者使用如凤凰尾毛或者圣灵药这样的珍稀道具，可以用这个方法实现增殖。

首先要把要复制的道具放在道具栏的最上一排。然后随便进入一场战斗(为了安全起见，还是找一些比较容易对付的敌人比较好)。进入战斗之后，立即选择“**アイテム**”，使用道具。将光标停留在要复制的道具上（一定放在第一排），按A的同时要按上。（A要比上早按0.05秒左右）如果没有进入武器装备栏的话就算成功了。再按B推退出，再选“**アイテム**”，就会发现原先选定的道具比以前增加了一个。如此反复炮制，可将道具数量增加到99个。这样的话即使是非卖品也可以大量复制，无论攻击、回复孩子是辅助道具都可以很容易地得到许多。将一些贵重道具复制之后去卖钱，是一个不错的方法。有了这些道具，像**ラーケン**这样有属性SS都可以很容易地打倒。

上级职业使用心得

FF3最大的魅力所在，就是各种职业的搭配使用。不过23个职业的搭配不是简单按照排列组合的方法计算出来的。玩家们除了要根据游戏中特定的一些剧情选择职业之外，到了游戏后期，如何选择转职成为一个值得研究的话题。

和FC版不同，DS版的转职是不需要任何“职业点数”的。只要获得了该职业，玩家们就可以让自己的角色在不同职业间来回转换。除了在转职之后需要打几场战斗适应一下之外，没有什么太需要注意的地方。而且“适应”的过程只是进入战斗，逃跑成功也算是“适应”了一次。到了游戏后期，随着角色们等级的上升，他们在升级前后的能力变化也显得不同起来。为了培养出自己心目中的角色，玩家们需要在选择职业上下一点工夫。实际上也不一定是越到后来取得的职业越有用，有一些初期职业练好了也会得到很不错的效果。以下是笔者对自己经常使用的职业的研究：



盗贼

· 可以使用到最后的
· 可靠的创收型职业

在DS版中成为初期职业，但是能力并没有下降。除了敏捷高、逃跑起来十分迅速，放在队首可以不用钥匙开门之外，其能够在敌人身上盗取有用的道具也是很重要的一点。这一点越到后期越体现出重要性。因为像复活的フェニックスのお、可当作攻击武器使用的道具なんきょくのかぜ、起辅助作用的かめのこうら等道具都是游戏里买不到的，只能在打一些怪物时掉落，或者在战斗中偷到。随着熟练度的上升，盗贼能够从敌人身上偷到的道具越来越高级，所以这个职业到最后都值得使用。

学者

· 使用道具效果加倍
· 能够洞察敌人弱点

中期最强辅助+主攻职业。在DS版里，学者使用道具的加成能力被强化，无论回复性还是攻击性的道具使用效果都是别人的2倍。使用火/冰/光的书本或者字典攻击的效果基本与火、冰、雷三种魔法的威力相同，在中盘长老之木内打哈因的时候，看准机会使用なんきょくのかぜ/ボムのかけら/ゼウスのいかり，可以给他造成极大伤害，如果使用威力更大的ほっきょくのかぜ等道具而正中其属性的话，可以将其秒杀。



维京人

· 坚固而正义的海盗
· 吸引敌人的攻击力

这个职业在后期可以使用的原因只有一个：他可以用挑拨来吸引敌人的攻击。所以这个职业的用法也就比较怪：必须将此人放在后排，两手各装备一个盾（最好是水晶盾）。这样在挑拨敌人之后就会将敌人的火力全部吸引过来，而且使自己受到的伤害减小到最低限度。如果让白魔为其加防御力，那么维京人就可以在队伍中充当吸引火力的人肉标靶，从而让其他人放心攻击。当熟练度提高到一定程度之后，即使是暗云也可以被他挑拨成功。（至于铁巨人么……暂时不提也罢。）



空手家

· 无与伦比的钢铁躯体
· 在升级的时候提升HP

格斗派僧侣的强化版本。笔者看中这个职业的原因并非他们的格斗能力超群，而是因为他们的体力(ちから)是各个职业最高的。在升级的时候，他们的HP增长最快。尤其是为对付隐藏的铁巨人而磨级的时候，在将近升级时将所有人都转为空手家，升级后再转回来，不影响其他职业的熟练度，还能提高HP。最后可以将HP提到9999。



龙骑士

· 拥有超常跳跃能力
· 能够回避敌人攻击

这个职业在后期最有用的地方就在于“跳跃攻击”这种特技。对于一回合多动的敌人，这种攻击不但可以给他们造成大的伤害，更可以回避掉一半的攻击。到了后期打赞迪、黑暗水晶和暗云的时候，这种攻击显得比较有优势，可以避免队伍中人员的伤亡，减轻负责回复的队友的负担。



魔剑士

· 利用暗黑剑的能力
· 一次杀伤多个敌人

在后期打古代遗迹、暗黑洞窟等地方的时候，使用“暗黑剑”对于那些平时受了攻击就分身的敌人有特效，虽然会使自己体力减少，但是一次可以攻击全体敌人，也算是比较值的。使用这个职业的前提是身边必须有高MP的白魔法师或者导师。

魔界幻士

· 综合黑白召唤能力
· 给敌人以最大伤害

召唤魔法有组合效果，MP高，是这种召唤职业的优势。他们召唤的利维亚桑、巴哈姆特等召唤兽的威力比幻术师要高，给敌人损伤大，有附加效果。在后期取得高级召唤魔法之后，就可以考虑使用这一职业了。



魔人/导师

· 使用大量高级魔法
· MP充足绝对可靠

这个就不用说了，可以使用高级魔法并不是他们的专利，高MP才是这些职业的优势。以前一个黑白魔道师只有可怜的三五点MP到了这2个职业就变成了10多点，在战斗中可以一气用下来，另外他们的知性与魔力的高涨也使他们的魔法威力更大。到了后期因为高魔防的敌人比较多，魔人的用处稍微降低，但是导师绝对是不可少的随队军医，玩者必备。



吟游诗人

· 利用琴声发挥能力
· 可攻可守全能奇才

这个职业用好了的话就极有用，反之亦然。他们的优势在于使用辅助性魔法（唱歌）的时候可以提高全体队员的能力，而使用攻击性魔法时又可以按照敌人HP的比例损害敌人，敌人HP越高，受伤就越严重。在对付如铁巨人等皮厚血多而且物防魔防都高的敌人时，比较有效果。只要你肯培养，他们会是攻击辅助都很在行的高手。



忍者

· 拥有最高的敏捷度
· 实现最速打击敌人

这个职业的最大优势是高速度，高连击数，在对付包括暗云在内的敌人时都很有效。而他们的特技“投掷”配合忍者专用的手里剑，可以给敌人造成防御无视的巨大伤害。但是他们防御力低，被攻击后容易受伤，在对付强敌时必须配合回复魔法。

洋葱剑士

· 游戏最终隐藏职业
· 最高级别方显实力

和FC版一样，属于前期狗熊，后期英雄的职业，但是这回也太靠后了——他们的能力直到升至99之后才展现出来，配合洋葱装备，对付除铁巨人以外的任何BOSS都没问题。洋葱装备是通过打三色龙而得到的。想收集的话就去铁巨人那里刷吧，注意别惹到巨人就是了。



托帕帕长老的来信：

· 大家还好吗？

孩子们身体都还好吗？自从你们踏上旅程之后，我的心一直放不下。不要勉强自己，加油吧。

· 最近的乌尔村

前几天，有个商人来到村子里。他是骑着陆行鸟来的。这种旅行方法很明智，希望你们多加注意。

· 孩子们也在探险

最近村里的孩子们经常出门探险。希望这些孩子们能够平安，不要只顾自己高兴……

锻冶师塔卡的来信：

· 蕾菲亚还好吗？

蕾菲亚身体还好吧？你在这次旅行完成之后一定要回来啊！家里的工作还有好多要做呢。不要太委屈自己了。

· 卡兹斯恢复了平静

幽灵引发的骚动终于告一段落了。有空的话，还是来村子看看吧。

· 感觉自己年老了

前几天，为了寻找锻造需要的秘银，我去了一趟矿山。很久没有去了，回来之后我都觉得自己老了……

莎拉公主的来信：

· 因格斯还好吗？

因格斯，还有大家，都还好吗？我和父王还有城里的人们都很好。偶尔有时间的话也回来看看我们嘛。

· 每天好无聊啊

这些天过得真是没有意思。哪怕是到外面的世界，只是冒一次险也好啊！什么时候带我一起去呢？

· 最近的萨森城

自从金被打倒之后，城里的一切都恢复了老样子。这些都多亏了大家的努力啊！希望大家平安无事，不要为我担心，继续你们的旅行吧。

希德的来信：

· 感怀旧事

很久以前，我驾驶飞空艇来到这片大陆之后，与你们的大妈相遇了。我和你们的大妈可是一见钟情哦！呵呵呵。

· 第一次约会

我和你们大妈的第一次约会，是在一个叫基沙尔的地方。那里比较偏僻，而且当地的蔬菜十分好吃哦。

· 你们的幼年时代

你们很小的时候被送到不同的家庭里收养。虽然你们的父母不同但是都把你们养育成优秀的人才。

4位老爷爷的来信：

· 好久不见了

哈哈哈！大家身体都还健康吧！感谢你们前几天救我们脱离险境！我们在麻烦的时候应该互相帮助啊！

· 勇者的心得

作为勇者，一定要时常保持健康的状态。吃好睡好，是保持健康的方法。长此以往，大家的身体一定会很好的。

· 年轻时代的冒险谭

在我们年轻的时候，曾经到海中出游。那个时候，我们看到海中有个巨大的影子。那究竟是什么呢……

· 真正的勇者

真正的勇者一定拥有真正的伙伴。时常为伙伴着想是很重要的事情。一定要好好对待自己的伙伴哦。

阿鲁斯的来信：

· 阿尔克还好吗？

阿尔克最近还不错吧？萨洛尼亚城真是太大了，管理起来真是不得了啊。我会努力的。阿尔克也要努力啊！

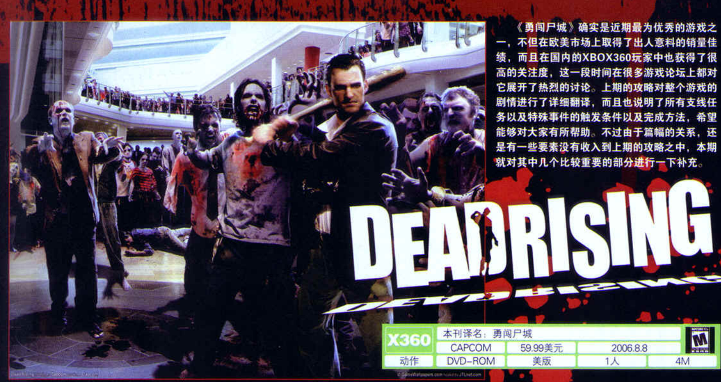
· 后来的萨洛尼亚

自从父王逝世之后，我逐渐学会了自立。最近的萨洛尼亚城，已经基本上恢复平静了。如果你们路过的话，一定要来这里看一看。

· 鹦鹉螺号用得怎么样？

鹦鹉螺号即使是遇到强风，也能够继续前进。怎么样，在旅行中很有用吧？

这些书信中包含的都是朋友们的情谊。在收完这些信件之后，将会有意想不到的事情发生。注意：从游戏开始的时候，就要养成经常给NPC和身边的朋友们写信的好习惯。



《勇闯尸城》确实是近期最为优秀的游戏之一，不但在欧美市场上取得了出人意料的销量佳绩，而且在国内的XBOX360玩家中也获得了很高的关注度，这一段时间在很多游戏论坛上都对它展开了热烈的讨论。上期的攻略对整个游戏的剧情进行了详细翻译，而且也说明了所有支线任务以及特殊事件的触发条件以及完成方法，希望能够对大家有所帮助。不过由于篇幅的关系，还是有一些要素没有收入到上期的攻略之中，本期就对其中几个比较重要的部分进行一下补充。

X360	本刊译名：勇闯尸城			
	CAPCOM	59.99美元	2006.8.8	
动作	DVD-ROM	美版	1人	4M

游戏结局	
结局A	完成所有的主线任务（Case），在22日上午10点到卡利托的密室找到伊莎贝拉并且与之对话，在中午12点赶到楼顶的直升飞机坪。只有达成这个结局才能开启隐藏的“延时模式”（Overtime Mode）。上期的攻略也是按照这一结局来说明的。
结局B	没有完成所有的主线任务（在主线任务失败之后选择继续游戏），并且在22日中午12点赶到楼顶的直升飞机坪。
结局C	完成所有的主线任务，但是没有在22日上午10点到卡利托的密室与伊莎贝拉对话。
结局D	在22日中午12点被特别部队逮捕。
结局E	没有完成所有的主线任务，没有在22日上午10点赶到楼顶的直升飞机坪。
结局F	在Case 7-2中没有在时间限制之内拆除所有的炸弹。

无限模式

- 《勇闯尸城》中最终的战斗
- 挑战你能达到的生存极限

在72小时模式中达成结局A便可以开启隐藏的“延时模式”，完成延时模式之后就能开启“∞模式”，或称无限模式。

在无限模式中唯一的目的就是生存下去，因此也可以将其称为生存模式。在无限模式中，每过100秒钟，你的体力就会自动减少一格，因此，你必须不断地去寻找食物补充体力。但是由于商场中挤满了僵尸和其它的敌人，被他们攻击到同样也会损失体力，因此寻找食物的旅程肯定是相当危险的（人为食亡?）。当然，也别指望可以像在其它模式中一样，通过进出场景来反复刷新食物，因为在无限模式中的食物是只能取得一次的！因此，你不得不跑遍商场的每一个角落，搜索你能找到的每一份食物，并且尽力避免受到伤害。

开始无限模式之前的准备

首先最好能够把你的角色升级到至少40级以上，最好能有50级，这样的话你才可以获得最高的体力上限、携带道具数量，并且学会所有有用的技能。由于在无限模式中你的角色是不会获得PP以及升级的，因此别指望利用人物升级时补满体力这一设定在无限模式中生存更长时间。

无限模式中的敌人

除了僵尸和游戏中的各个Boss之外，游戏中的幸存者也会在无限模式中作为敌人出现！可以说，在无限模式中，除了你自己之外，任何一个活动的物体都是危险的。一般这些敌人的出现时间和场所是固定的，某些敌人会掉落一些重要物品，所以有必要去将他们打倒。

最大限度地利用道具

在无限模式中，书籍是相当重要的道具之一。找到一把强力的武器（例如

Dead Rising前线报道

《勇闯尸城》的美版发售已经有一段时间了，日版的发售期也日渐临近。相比日本的玩家们还要等待一段时间才能玩到这个游戏，我们这些人真得要感到很幸运才是。在日版的《勇闯尸城》即将发售之际，让我们来听听游戏的制作者对于自己的作品有什么评价吧。

自己想做出切合世界流行趋势的作品

——请问大家介绍一下，《勇闯尸城》的策划工作是如何开始的。

河野■在最初的时候，总制作人稻船先生一起大家制作出这样一部“不只是在日本，而是要在全世界都热卖的游戏”，我们的策划就这样开始了。我们选择的“僵尸”，实际也是一个世界通用的主题。通过种种过激的表现和精彩演出，抓住玩家的心理，就是这样。另外我们也要求游戏本身的可玩性要高。稻船说，“我们要做到尽职尽责”，这就是我们游戏制作的指导思想。

——以僵尸为主题的游戏，这么说，和《生化危机》很相似嘛。

河野■如果说，在制作时完全不考虑到《生化危机》这样游戏的要素，那是假话。我们在游戏的标题中就注明是和僵尸有关的游戏，而且是充满了电视画面的僵尸，在数量上要很使人震惊。在制作这个游戏的时候，我们要考虑做出游戏本身的特性来。这个计划刚开始的时候，社内就有人说，“怎么又是僵尸啊！”我们也很担心。虽然都是僵尸游戏，但是里面表现出的具体内容又很不相同。从现有的宣传动画和游戏的内容就可以看出这个意思来。

鹤■《生化危机》是严格制作的游戏。而《勇闯尸城》是严格制作的傻瓜级游戏（笑）。

河野■主人公的样子瞧上去确实有些难看（笑）。

田冈■在刚确定游戏类型的时候，我们在策划制作时就不时有人提出，“这里有点像生化了，还是这样做吧”，经常有这样的说法。

河野■啊，海外的游戏玩家却很喜欢僵尸这个主题嘛。在E3展出的时候，他们对这个游戏的欢迎程度给我们很大的鼓励。



——游戏中出现的僵尸数目确实比以前要多很多。

河野■这和我们设计僵尸时的概念有关。僵尸的动作是很迟钝的，一个一个的话应该好对付一些。但是如果几十个、上百个同时出现的话，情况会怎么样呢？看到这种场景，大部分人都会感到绝望。一开始只有僵尸一种敌人，但是游戏中的悬念更多。游戏中出现的正常人类中，正直的人、心术不正者，以及精神失常的人都会出现。经过种种恐怖精力之后，你会感觉到，和僵尸比起来，那些没被感染的人类才更可怕（笑）。

三泽■不过呢，随着游戏的推进，主人公的能力会随等级的上升而增长，这样的话最后他会变成拥有超人一般的力量，强大而狂暴的家伙。

河野■僵尸中有女的，有的人手里还有刀子，在被这样的僵尸们围住的时候，真得有一种陷入绝境的感觉（笑）。

田冈■在我们的设计概念中，僵尸并不是最棘手的敌人，与之相比，精神狂暴但是身体健康的人类实际上更加危险。这一点我们在开发游戏的时候经过了反复的确认。

河野■总的来说，我们制作时总的概念是“高自由度的游戏”，游戏的剧情不是一条路走到黑的，即使是失败也可以再开始。玩家可以在游戏中自由行动，使用数十种武器，道具的种类也很丰富，在游戏可以做很多事情。不过该有的限制还是要有的，如生存必要的一些物品，食物，武器这些东西的取得，还要满足一定的条件。考虑到这些问题，所以舞台选定在购物中心。

因为是XBOX360所以能表现出这样的效果

——为什么这一次选择在XBOX360上推出呢?

加藤■我们从2004年9月就开始硬件方面

小电锯）并且携带几本提升武器耐久度的书籍，就能在很长时间内使用这把武器，对你的冒险有很大的帮助。提升食物效果的书籍更是重要，它能够使食物所补充的体力量增加，最大效率地利用资源。

得到食物之后，也最好不要直接将它吃下，可以利用烹饪这一功能，将各种食物混合起来，制作出效果更强的食物，也能够帮助你存活更长时间。

不要贸然出击

在无限模式中你是不能存盘的，也就是说你必须长时间地开着你的XBOX360。例如有一项游戏成就的达成条件是存活7天，相当于真实时间的14小时，再加上读盘时间，相信对你的XBOX360是一个不小的考验…在这个漫长的过程中，由于食物是有限的，所以你不能像在其它模式中一样，追求爽快地杀戮僵尸，相反你要尽量避免战斗，以防被攻击到而损失体力。

因此，在确定你手中已经有充足的食物之后，最好的方法是找个安全的地方躲起来，静静的等待时间流逝，直到食物快消耗完了再出去"打猎"。这样当然会很无聊，但是贸然出击绝对只有死路一条。在等待过程中你也许会离开电视屏幕去做一些别的事情，但是也别忘了及时用餐。不然你拿着一大堆食物却活活饿死了，可是一件糗事。

无限模式的奖励

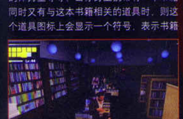
首先，有几项游戏成就是只能在无限模式中达成的，例如存活5天、存活7天，等等。其次，你可以利用Xbox Live的联网功能登录到网络之中，与世界各地的玩家比较成绩，看看谁的求生本领最高强。目前在网络上已经有存活时间达到十几天的高手哦！

书籍收集

· 收集各种具有特殊功效的书籍
· 大大提升武器道具的效果

在游戏中可以找到一些书籍，每本书籍会占据道具栏中的一个空格，将书籍携带在身上就能获得相应的能力。

很多书籍是与道具物品相关的，例如提升武器的耐久度，或者增加食品所补充的体力量等等。当你身上携带有一本书籍同时又有与这本书籍相关的道具时，则这个道具图标上会显示一个符号，表示书籍发生效力了。



↑《勇闯尸城》告诉你"知识就是力量"。

此外，如果同时携带一本以上具有相同作用的书籍，其效果还会相乘。例如Engineering、Entertainment、Criminal Biography这三本书都可以让Small Chainsaw（在支线任务Out Of Control中从小丑亚当那里得到的小电锯，游戏中最强的近战武器之一）的耐久度提高为三倍，如果同时携带其中两本就能够让小电锯的耐久度提高为九倍，同时携带三本更能变为二十七倍之多！这样的话，基本上可以用Small Chainsaw一路杀过去而不用考虑更换武器的问题了，一定能够让你大呼爽快。为了方便大家查找，在下面的列表中标有两个*号的道具表示最多可以找到两本与该道具相关的书籍，使其耐久度提升为九倍；标有三个*号的道具表示最多可以找到三本相关的书籍，使其耐久度提升为二十七倍。



书籍列表	
Contemporary Reading，Paradise Plaza	
Camera 1	拍照所得的PP增加25%。
Hobby	以下物品的耐久度三倍 Toy Laser Sword、Stuffed Bear、Novelty Mask、Toy Cube、Boomerang**、Rat Stick、Rat Saucer。
Sports	以下物品的耐久度三倍 Baseball Bat、Skateboard**、Pick Axe**、Soccer Ball、Bowling Ball**、Boomerang**、Dumbell、Barbell。
Weekly Photo Magazine	在僵尸以及其它物品上显示PP的图标，表示拍照的时机。PP图标的颜色表示照片的类型。
Bachman's Bookporium，Paradise Plaza	
Engineering	以下物品的耐久度三倍 Pylon、Shovel、Sledgehammer、2 x 4、Lead Pipe、Excavator、Saw Blade**、Plywood Panel**、Sickle***、Hedge Trimmer***、Chainsaw**、Small Chainsaw***。
Entertainment	以下物品的耐久度三倍 Bass Guitar、Acoustic Guitar、Electric Guitar、TV**、HDTV**、Skateboard***、Bowling Ball**、Small Chainsaw***。
Horror Novel 2	打倒僵尸所获得的PP增加25%。
Interior Design	以下物品的耐久度三倍 Chair**、Stool、Fence、Painting、Skylight**、Steel Rack**、Mannequin**、TV**、HDTV**。
Everyone Luvs Books，Entrance Plaza	
Cooking	混合出来的果汁效力持续时间二倍。
Cycling	自行车耐久度三倍，并获得一个新技能。
Travel	以下物品耐久度三倍 Handbag、Parasol、Pick Ax**、Sign、Bench、Lipstick Prop、Perfume Prop、Shopping Cart、Weapon Cart。
Sir Book A-Lot，Wonderland Plaza	
Criminal Biography	以下物品的耐久度三倍：Cleaver、Meat Cleaver、Battle Axe、Fire Ax、Katana、Sword、Ceremonial Sword、Saw Blade**、Sickle***、Hedge Trimmers***、Chainsaw**、Small Chainsaw***。
Health 1	食物所补充的体力增加50%。
Japanese Conversation	剧情相关，参看下文。
Skateboarding	滑板的耐久度提高三倍，并获得一个新技能。
The Sinister Read，Entrance Plaza	
Health 2	食物所补充的体力增加50%。
Horror Novel 1	打倒僵尸所获得的PP增加25%。
Lifestyle Magazine	以下物品的耐久度三倍 Chair**、Stool、Push Broom、Bucket、Garbage Can、Shampoo、Pet Food、Hanger、Paint Can、Oil Bucket、Sickle***、Lawn Mower、Hedge Trimmer***、Shower Head、Tool Box、Smokestack、Mailbox、Skylight**、Steel Rack**、Plywood Panel**、Stepladder、Mannequin**。
World News	与幸存者相关的PP分数（发现幸存者、将他们送会警卫室等等）增加25%。
剧情书籍	
Japanese Conversation	在支线任务Japanese Tourist中，可以在Sir Book A-Lot书店里找到两个日本游客，但是由于语言不通而无法与他们交流。不过在附近的地面上就能找到这本书，获取之后就能跟他们谈话了。
Brainwashing Tips	在支线任务A Strange Group中，打倒邪教首领之后能够获得这本书，效果是让你护送的幸存者变得更加勇敢，战斗力增强。
Camera 2	在支线任务Photographer's Pride中打倒肯特之后能够获得这本书，效果是拍照所得的PP增加25%。
Wrestling	在支线任务The Hatchet Man中打倒克里夫之后能够得到一把钥匙，打开他的商店旁边的一个小房间，从中救出三个幸存者，并且找到这本书。效果是徒手攻击力提升。
Survival	获得方法同上。效果是食物所补充的体力增加100%。

的研究了。当时我们还没有确定本作的平台，当时XBOX360的原形机还没有出现，直到机器的β版和最终形态出现之后，我们才认为，这台主机可以做出十分优秀的游戏。尤其是考虑到《勇闯尸城》中僵尸的数量问题，现行的主机中只有这台主机能够做成这样。

河野■僵尸的动作是很迟钝的，如果在狭窄阴暗的地方可以烘托出气氛，但是在宽广明亮的地方就没有这种效果了。游戏的气氛是靠僵尸的数目渲染的，只有这样的新硬件，才能体现出演算出游戏内容的能力。最后我们的计划是，同屏幕可以显示500人，而且还有500人随时出现，机器在同时最多可以演算出1000人。



有巨大容量保证的高自由度游戏系统

——游戏中人物的动作的物品的种类都很丰富，从这里，我们可以感觉到游戏的容量之大。

鹤■人物动作和物品种类确实很多，这是我们以存储媒体最大极限为目标制作出来的，武器也好，道具也好，我们在制作的时候反复修改，最后的成品完全和以前不同，这种情况真是没有预想到（笑）。

田冈■只要去做就可以做出来，有时候既要照顾到那个方面，但是这方面也不能落下（苦笑）。同一种刀具还有几种使用的方法，只玩一回的话是无法确认它的数量和使用方法的。

河野■游戏采用的是等级制，让人玩过之后还有重复游戏的欲望。

田冈■当你的经验值和等级、技巧有了进步之后，还可以重新玩过。

河野■因为敌强我弱，所以必须拼命才能活下来，玩家首先面对的就是这种恐怖的体验，当主角升级而变得强大之后，又可以去朝那些敌人报仇雪恨，这是两种截然不同的乐趣。



——主人公Frank的职业是记者，从开始就是这样决定的吗？

河野■在游戏剧情中，主人公和僵尸在复杂的建筑设施中周旋，我们考虑到他应该是军人、警察或者记者，都是为了正义而行动，帮助别人的人，为了和游戏的自由度配合，最后决定用记者这个职业，他的相机也是有趣的要素，在读盘的画面中，我们可以看到他拍摄的照片，也就是说在游戏里你自己拍的东西会成为记录留下来。

田冈■有时候想想，偷拍也是件很不好意思的事情（笑）。

——最后请向大家说一说这个游戏的卖点所在。

田冈■《勇闯尸城》是目前与其他游戏风格都很不相同的，新类型的游戏，我负责的是NPC角色的设计，游戏里有50名以上的角色，性格各异，对于主人公的反应也不相同，希望大家在玩的时候能够多加注意。

三泽■在游戏里，可以自由地做许多种事情，这一点很吸引人。另外在游戏中更换自己的服装也是很有意思的事情。

加藤■因为这个游戏的自由度比较高，与一些以前日本的游戏相比，上手的时间需要多花一些，在这个充满宽容和理解的世界中，我坚信大家一定能在游戏中找到许多乐趣，游戏的重复性很高，而且各人都可以找出自己的一套打法，在游戏中时常会有新的发现，所以大家能够玩得很尽兴。

鹤■除了游戏的本篇之外，我认为拍摄照片也是件不错的事情，比如把酒瓶放在被打倒的僵尸身边，拍一张"喝醉酒的僵尸"，这样的创意可以得到充分的发挥（笑），大家可以广开思路，拍摄自己认为有意思的照片。

河野■在经过16年的游戏制作之后，能够做出像《勇闯尸城》一样令人边玩边笑的游戏，以前还真没有过这样的事，如果我们在制作游戏的时候没有乐观的态度，那么玩家们也体会不出游戏的乐趣，这一次我可是100%认真地制作这部游戏的，喜欢傻瓜级游戏的人一定会对这部作品有好的评价的（笑）。

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

《口袋迷5》再度登场，本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　接受邮购

三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　9月13日上市

特别策划——Fate/stay night深度解析，强殖装甲凯普调制综合报告，MG GUNDAM F91抢先接触，圣斗士圣衣神话/大系上市情报，海内外展会密集报道，更多强势内容新鲜赠品9月初全面揭晓。

TOYS(8)

■定价：9.80元　接受邮购

引领街头潮流风格的至酷杂志，洞察每一个最新时尚风潮，每次发售都会赢得超赞回应，火爆的销售席卷整个市场。本期正值SoCool二周年，届时超多潮流资讯让你目不暇接，各大厂商最新品震撼发布，错过定会遗憾终身。

SO COOL 2006年第(10)期

■定价：15元　9月下旬

游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　接受邮购

全面直击任天堂发表会，东京游戏展掌机游戏消息大公开！卷首特稿为《口袋妖怪 珍珠/钻石》冒险手册，全面解读最新口袋妖怪游戏的系统和秘密，是新作发售前的必读专题。

掌机迷64期

■定价：5.80元　9月26日出版

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　上市热卖中

不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　接受邮购

电子游戏软件	
2006年第1～18期	9.80元
动感新势力	
27～31、34、36、38～43期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第21期、22、26～28、30～49期	9.80元
第51～62期(50期已售完)	5.80元
口袋迷(5)	18元
声优写真志(新)	19.80元
游戏批评06秋季号(新)	12元
TOYS第(8)期	9.80元
SOCOOL第(12)期(新)	15元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
游戏批评06春季号、夏季号	12元
SOCOOL第(1～12)期	15元
TOYS第(1～8)期(5期已售完)	9.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

新作游戏发售表

玩家们经历过五光十色的E3游戏大展之后，2006东京游戏展即将拉开帷幕。经历了很长一段时间的软件低潮期，玩家们终于有机会在今年的东京游戏展上领略一下年末商战中各大游戏厂商的重量级大作了。最吸引玩家眼球的应该是气势如虹的PS3阵营，就是不知道游戏主机市场制霸超不过三代的魔咒能否被SONY打破呢？ □责编/龙马

PS2

9月14日			
SIMPLE2000系列 Vol.107 THE炎之格斗番长	SIMPLE2000シリーズ Vol.107 THE 炎の格斗番长	ACT	D3P
浪客剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	るろうに剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	FTG	BANPRESTO
PlayStation2 the Best 决战3	PlayStation2 the Best 决战3	ACT	KOEI
上帝之手	ゴッドハンド	ACT	CAPCOM
大奥记	大奥记	SLG	GAE
9月21日			
EA SPORTS 冰球06	EA SPORTS NHL06	SPG	EA
混沌战争	カオス ウォーズ	SLG	IDEAF
9月28日			
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
苹果核战记	APPLESEED EX	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	AVG	Ninesfox
九龙妖魔学园纪 再临	九龙妖魔学园纪 リチャージ	AVG	ATLUS
三国志11	三国志11	SLG	KOEI
世嘉世纪2500合集	セガエイジス2500 テトリスコレクション	ETC	SEGA
风雨来记	风雨来记	AVG	FOG
10月05日			
龙珠Z爆发!NEO	ドラゴンボールZ スパーキング ネオ	ACT	NBGI
10月06日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
10月12日			
车手 平行线	ドライバー パラレルラインズ	RAC	AQI
死神－剑刃战士－	BLEACH－ブレイド・バトラーズ－	ACT	SCEI
10月19日			
Gift －prism－	Gift －prism－	ACT	Sweets
10月26日			
转生学园 月光录	转生学园 月光录	AVG	ASMIK-ACE
美人鱼－棱镜	マーメイドプリズム	SLG	D3P
乔乔奇妙冒险 幽灵血统	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	ACT	NBGI
雨格子之馆	雨格子の馆	AVG	日本一
水的旋律2－绯之记忆－	水の旋律2－绯の记忆－	AVG	KID
2006年秋			
天使之翼	キャプテン翼	SPG	NBGI
西蒙 异蔷薇战争 封印的RIMAJOHN	シムーン 异蔷薇战争 封印のリマージョン	SLG	MMV-I
火影忍者－鸣人－木叶之魂!!	NARUTO－ナルト－木ノ叶スピリッツ!!	ACT	NBGI
Princess & Princess 公主们的危险放学时	プリンセス－プリンセス 姬たちのアブナい放课后	AVG	MMV-I
2006年冬			
假面超人兜	假面ライダーカブト	ACT	NBGI
不公正抽签	くじびき アンバランス	SLG	MMV-I
光明力量EXA	シャイニング・フォース イクサ	A-RPG	SEGA
零之使魔	ゼロの使い魔	SLG	MMV-I
速读达人	速读マスター	ETC	MAGNOLIA
宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	RPG	NBGI
Happiness	はぴねす	SLG	MMV-I
桃太郎电铁16 北海道大寒波之卷	桃太郎电铁16 北海道大寒波の卷	TAB	HUDSON
荒野兵器V 先驱	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	RPG	SCEI
预 定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク－ザニューナイトメア－	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD－クラナド－	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影·传说	TOMB RAIDER LEGEND	A·AVG	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园	パチパラ12	ETC	ISE
大海与夏天的回忆－	大海と夏の思い出－		
★KOF·NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事·攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神の城－七夜月幻想曲	式神の城－七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	アーマード・コア4	ACT	FROM
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
刃之风暴·百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S·RPG	IDEA FACTORY,
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック ザ ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル－イナーシャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバー	FTG	NAMCO

Wii

2006年冬			
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤ レボリューション	SPG	tecmo
2006年预定			
超級猴子球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking ! NEO	ACT	bandainamco
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预 定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザード新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv-i
火影忍者NARUTO	NARUTO－ナルト－	ACT	TAKARATOMY

XBOX

9月25日			
NBA 2K7	NBA 2K7	SPG	2K Sports
10月2日			
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
10月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预 定			
星际争霸 幽灵	Starcraft: GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360

9月14日			
AquaZone热带鱼	アクアゾ－ン Life Simulator	ETC	Frontier Groove
9月28日			
全速赛车	Full Auto	RAC	SEGA
妖精计划	プロジェクト シルフィ－ド	STG	SQUARE ENIX
10月5日			
天诛 千乱	天诛 千乱	ACT	From Software
2006年秋			
地球防御军X	地球防御军X	ACT	D3P
2006年冬			
失落的奥德赛	ロストオデッセイ	RPG	Microsoft
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウエ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ドコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	ス－パ－ロボット対战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan
光环3	Halo3	FPS	Microsoft

NGC

10月31日			
极品飞车：生死卡本谷	Need for Speed: Carbon	RAC	EA
11月7日			
美国职棒2007	Backyard Baseball 2007	SPG	ATARI
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姬 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ－ビィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキ－コングレ－シング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシ－ルド21	AVG	任天堂
超级纸片马里奥	ス－パ－ペ－パ－マリオ	ACT	任天堂
大金刚木桶喷射赛	ドンキ－コング たるジェットレ－ス	ACT	任天堂

GBA

预 定			
超级方块霸王IIX	ス－パ－パズルファイタ－IIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列–围棋	みんなのソフトシリ－ズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团–红眼魔人–	少年探侦团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ－スボ－ル	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボ－ルGT トランスフォ－メ－ション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂
大金刚城市	ドンキ－コングカントリ－2	ACT	任天堂

PSP

9月14日			
游戏王双重怪兽GX TAGFORCE	游戏王デュアルモンスタ－ズGX TAGFORCE	ETC	KONAMI
山脊赛车2	リッジレ－サ－ズ2	RAC	NBGI
9月21日			
赏金猎手	バウンティハウンズ	ACT	NBGI
9月28日			
英雄传说 空之轨迹	英雄传说 空の轨迹FC	RPG	FALCOM
雀–三国无双	雀–三国无双	TAB	KOEI
我是航空管理员	ぼくは航空管制官	SLG	EA
空港英雄 那霸	エアポ－トヒ－ロ－那霸		
10月12日			
能量宝石 便携版	パワ－スト－ン ポ－タブル	ACT	CAPCOM
10月19日			
天地之门2–武双传–	天地の门2～武双传～	RPG	SCEI
10月26日			
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
皇牌空战X	エ－スコンバットX	SLG	NBGI
虚伪之空	スカイズ–オブ–デセプション		
11月16日			
恶代官漫游记	恶代官漫游记	SLG	GAE
2006年冬			
圣女贞德	Jeanne d'Arc	S-RPG	SCE
世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワ－ルド レディアント マイソロジ－	RPG	NBGI
合金装备索利德 掌上行动	メタルギア ソリッド ポ－タブル オプス	ACT	KONAMI
2007年春			
宿命传说2	テイルズ オブ デスティニ－2	RPG	NBGI
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツ－リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォ－ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ－ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ－タブル	ACT	BANDAI
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

9月14日			
Wi-Fi对应 役满DS	Wi-Fi对应 役满DS	TAB	任天堂
脑白金 脑压力计头脑扫描	脑年龄 脑ストレス计 アタマスキャン	ETC	SEGA
9月21日			
幽☆游☆白书DS–暗黑武术会篇–	幽☆游☆白书DS～暗黑武术会编～	ACT	TakaraTOMY
实况足球胜利十一人DS	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブンDS	SPG	KONAMI
银魂 万事屋大骚动	银魂 でい～えす万事大骚动	ETC	NBGI
9月28日			
头脑锻炼。DS汉字之章	いい头を丸くする。DS汉字の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS计算之章	いい头を丸くする。DS计算の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS常识、疑难之章	いい头を丸くする。DS常识、难问の章	ETC	IEK
口袋妖怪 钻石	ポケットモンスタ－ ダイヤモンド	RPG	任天堂
口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスタ－ パ－ル	RPG	任天堂
10月5日			
DS电击文库 ANISON	DS电击文库 アニソン	ETC	MEDIAWORK
可爱小狗DS	かわいい仔犬DS	SLG	MTO
咕噜咕噜变色龙DS	くるくるカメレオンDS	ETC	STAR FISH
10月6日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
预 定			
伊苏 战略版	イ－ス ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 10月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 最终幻想ⅦPLAY ARTS可动人形 莉诺亚/斯科尔

（随机获取任意一款）



2名

② 精致大文件夹



（随机获取任意一款）

15名

③ 网球王子 冰帝青学队服手机链

（随机获取任意一款）



8名

④ FATE/最终幻想7少年归来太阳能炫闪多用挂饰

（随机获取任意一款）



5名

⑤ 圣斗士星矢多用卡片收纳袋



（随机获取任意一款）

20名

⑥ 圣魔之血吊链胸针



（随机获取任意一款）

10名

188期中奖名单

1等奖：河北省/董子章、重庆市/肖可、北京市/王伦、浙江省/陈海和

2等奖：江西省/江浩宇、广东省/许剑锋

3等奖：四川省/姚嘉成、上海市/徐雨冬、重庆市/赵璐、上海市/张娴蓓、天津市/赵龙、北京市/易慧娟

4等奖：河北省/郭景甜、河北省/佟超、北京市/张凯、安徽省/李翔、广东省/范云鹏、四川省/郭宇峰、吉林省/吴广禹、辽宁省/梁乃龙、福建省/许焕焕、江苏省/曹向振、北京市/杨旭、安徽省/田奇

5等奖：四川省/蒋入因、江苏省/邵子石、上海市/许亦馨、上海市/施培毅、重庆市/周孝东、内蒙古/孙翘楚、四川省/雷蕾、安徽省/吴梦君、广西省/粟卿波、四川省/王浩瑞

6等奖：安徽省/刘丞、北京市/赵旭东、浙江省/沈旭、吉林省/姚远、重庆市/吴天一、广东省/何启锋、江苏省/徐迪、内蒙古/司彦丞、北京市/张路、上海市/郑爽

7等奖：内蒙古/金鑫、浙江省/胡旭佳、河南省/高健、北京市/王大鹏

8等奖：吉林省/赵越、辽宁省/徐晓宇、浙江省/丁扬、重庆市/黄宏蓝、广西省/王剑、吉林省/王磊、吉林省/吴金洋、福建省/郭冠宏、四川省/王欢、江苏省/施伯新、吉林省/张泽新、浙江省/俞毓超

中国电玩榜中奖名单

闪灵二人组GET BACKERS透明手机带：山西省/史磊、福建省/曾峻海、重庆市/张宇、广东省/谭富文

FATE Q版人物挂扣：广东省/杨道林、重庆市/王冬、上海市/张辰、北京市/高原、四川省/赵海、浙江省/袁凯

机动战士高达SEED EF收藏C.E：北京市/曹盈、广州市/胡杰波

SO COOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE

2006 OCT

10

定价:20元

推广价:15元

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW

徐若瑄 VIVIAN

SoCool

本月特大选题

潮流品牌秋冬精品刊内别册

Levi's、Texwood、G-STAR、JASONWOOD、AVIA、adidas、DADA、Karl Kani、triple five、tough、anyhow、Provider.etc

最新季当红商品目不暇接大聚集

周年庆典带您把控疯狂男孩风 [颓废] [乡村] [摇滚] [军装] 四大风格

CRAZY BOY

Part1_WILD POWER 颠覆华丽风，抢搭本季绝对抢眼的狂热装扮

Part2_7 DAY LIFE 四大风格之店员一周穿，时尚示范野男孩风

时尚野男孩

HAPPY COOL 1 YEAR

向搜酷周岁问好 京沪街牌潮店庆贺登场

店家潮流详情＋各店精品提前偷窥

全国上市热买中!!



游戏批评
游戏批评
【秋季号】
全彩色
定价 :12元
音乐CD附送
「北欧战神传2」原创音乐集
Valkyrie Profile Original Sound Track
《北欧战神传2》原创音乐集
Valkyrie Profile Original Sound Track
游戏批评